ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ JEDI KNIGHT II, WARLORDS BATTLECRY II!

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№03(03), АВГУСТ 2002

СПЕЦ. E3 РЕПОРТАЖ! DOOM III ПЕРВЫЕ СКРИНЫ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ О

Neverwinter Nights

Мы играем в игру по правилам D&D от создателей *Baldur's Gate II*

PREVIEW ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Rainbow Six возвращается!

Tom Clancy's Raven Shield **– первый взгляд**

ИЗ ОБЛАСТИ НЕОБЫЧНОГО

Operations + Soldiers

Армия США разрабатывает две компьютерных игры для бесплатного распространени, одна из которых на нашем CD

TECH:

Тестирование: **3D-акселераторы** для игр

Мини-модем для тех, кто не любит долго возиться с настройкой

ISSN 1683-4739

(game)land 10 лет 2002

9 771683 473009 08

№03(03), АВГУСТ 2002



Баг, оказавшийся смертельным

Игры, друзья, – это здорово, но только до тех пор, пока у вас не родился ребенок. Моя беззаботная геймерская жизнь накрылась медным тазом в начале февраля, с появлением на свет моего первенца. Он кричит, как личинка Чужого, прогрызающая ребра человека, в теле которого она развивалась. Вы не поверите, но его появление оказало на мою судьбу столь же разрушительный эффект. Нет, на самом деле, в нашей квартире, конечно же, не валяются по углам покрытые слизью трупы с проеденными в груди дырами, но по всем остальным признакам создается полное впечатление, что жизнь – это одна сплошная битва с Ксеноморфом. И эта битва, похоже, не закончится до тех пор, пока сыну не стукнет 40 или не закончит колледж (а может, это произойдет одновременно?).

Я, который уничтожил легионы монстров всевозможных форм и размеров, больше всего на свете боюсь остаться на четыре часа с собственным ребенком!..

Как же меня угораздило очутиться в этой ужасной ситуации, когда я готов играть во что угодно – даже в *Messiah* (!), – лишь бы не подтирать без конца зад нашего маленького херувимчика? Мой пример наглядно иллюстрирует, какими опасностями чреваты влюбленность и женитьба. Я глубоко убежден, что эти события следует максимально оттягивать, хотя нет, их нужно всеми силами ИЗБЕГАТЬ до тех пор, пока вы не будете на 100% уверены, что уже пожили достаточно и совершили в этой жизни все, что хотели.

Впрочем, иногда беда может случиться, несмотря на все ваши предосторожности (именно это, кстати, произошло с двумя моими коллегами по *CGW*) – подруга просто «забывает» вовремя принять таблетку. И вдруг оказывается, что весь ваш геймерский опыт отныне совершенно бесполезен.

Увы, это действительно так. Ведь мы, геймеры, зачастую считаем себя специалистами во всех сферах жизни (посадить самолет – нет проблем, командовать огромными армиями – проще простого, разгадать секрет старого замка – элементарно). Но как выяснилось, ничто из увиденного и пережитого в играх не сможет подготовить вас к перипетиям реальной жизни. Я, который уничтожил легионы монстров всевозможных форм и размеров, больше всего на свете боюсь остаться на четыре часа с собственным ребенком!..

Впрочем, говорить «Game Over» пока рановато. По прошествии нескольких недель молодая мама (я ее ласково называю «матка Чужих») начнет намного больше времени уделять заботе о своей кладке, нежели отслеживанию ваших перемещений. А значит – пора вновь извлекать из глубин своей души спрятавшегося там страстного геймера, надевать наушники и жать кнопку [Escape]. Мы еще поборемся!

Кен Браун
редактор

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

03(03), август 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов

(game)land





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

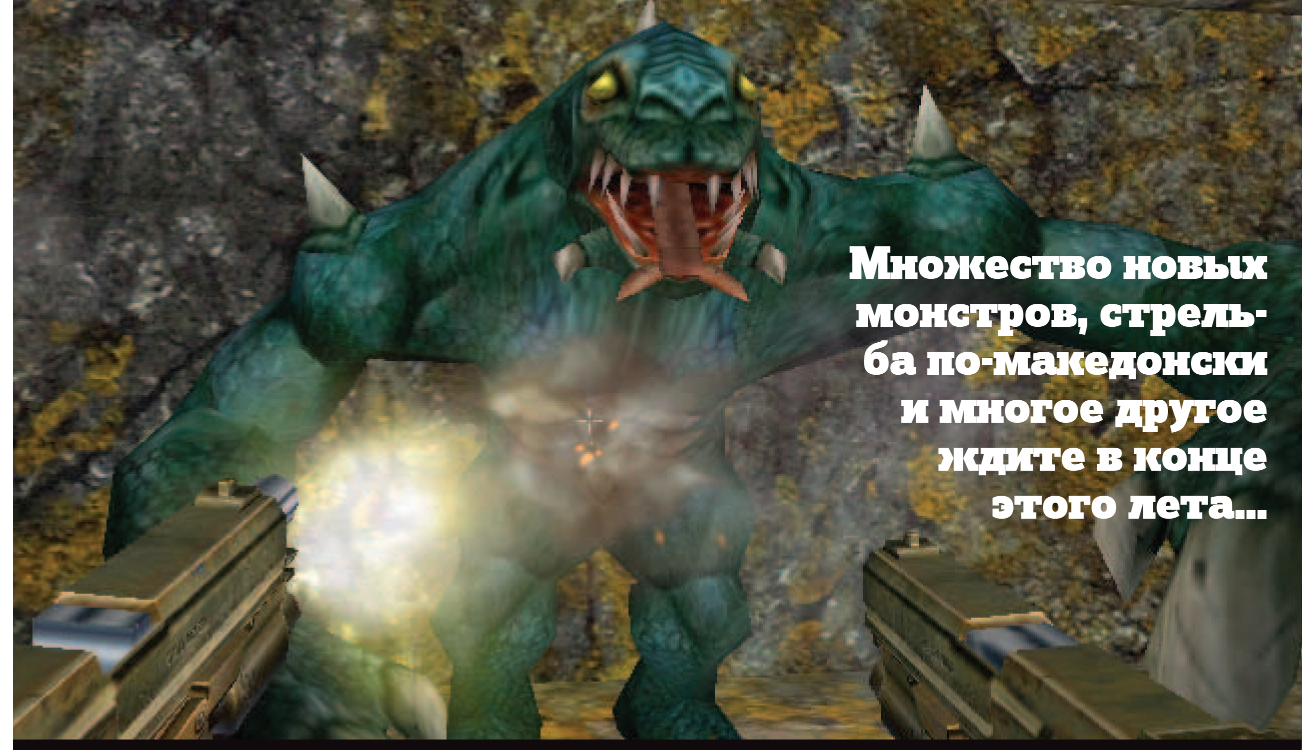
Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена договорная

«Это как раз тот продукт, что многократно увеличит ряды поклонников *Rainbow*»...

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№03(03) АВГУСТ 2002





52 ALIENS VERSUS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT
Новая информация о любимой *AVP2* + новые монстры, оружие и миссии.



68 ES III: MORROWIND

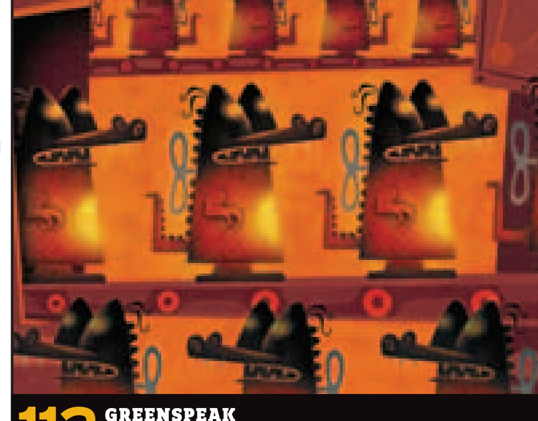
60 GLOBAL OPERATIONS

62 JANE'S ATTACK SQUADRON

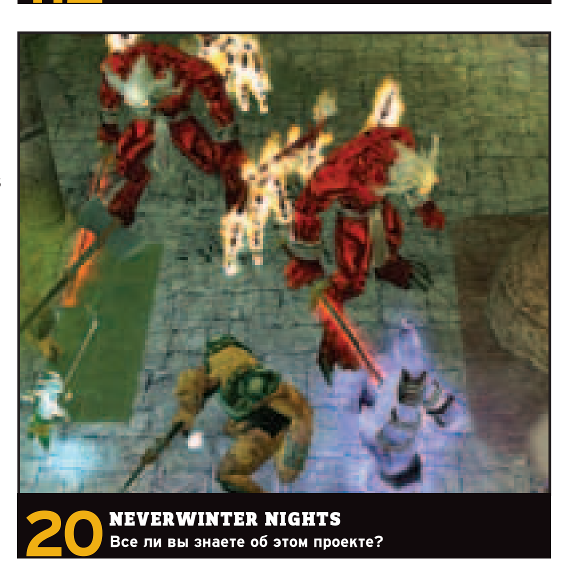
Previews



Reviews



112 GREENSPEAK
Джефф Грин о наболевшем: *Might and Magic IX*.



20 NEVERWINTER NIGHTS
Все ли вы знаете об этом проекте?

Письма

Присылайте свои мысли, сбережения, подарки на letters@cgw.ru

ПИСЬМО МЕСЯЦА

ЧТО ИНТЕРЕСНОГО СКРЫВАЕТСЯ В ЛОСИНАХ...

Я удивляюсь вам, господа, – и откуда вы только берете художников? На обложке июньского номера у героини из-под лосин просвечивают трусики. В июльском номере, на картинке, иллюстрирующей статью про игру *Freelancer*, у парня в штанах – тоже богатство будь здоров. И главное, как все эти детали подчеркиваются! На самом деле я обратил на это внимание только потому, что не читаю ваш журнал, а лишь просматриваю в нем картинки, но мне говорили, что пишете вы тоже неплохо. В общем, продолжайте в том же духе.



Beancloud



ИХ ПИСЬМА

Мы – Зло!

Я пишу вам, ребята, чтобы сказать: вы – воплощенное зло и коварство. Вот я, например, был полностью удовлетворен своей игровой коллекцией. Я предвкушал несколько приятных месяцев, которые проведу за прохождением всех этих хитов. И тут в руки мне попадается очередной *CGW*.

Да, да, тот самый июньский выпуск, с кучей статей, посвященных классным играм, которых у меня нет. Чего вы от меня хотите? Чтобы я их все купил? Вы - зло! Мои удовлетворенность и счастье тут же испарились, теперь я мечтаю о следующей части *SimCity*, о *Dungeon Siege*, об *Age of Mythology*. А мой бумажник уже дымится от желания как можно быстрее избавиться от спрятанных в нем денег.

В общем, вы – зло... во всяком случае, моя жена сказала бы именно так (к счастью, она ваш журнал не читает).

Гас Госселин
Евклид, Огайо

Мы – молодцы

Я должен сказать, что *CGW* – это ЛУЧШИЙ игровой журнал всех времен и народов. Я не понимаю, почему многие наезжают на Джеффа Грина. Это великий человек! И хотя ваш сайт довольно отстойный, сам журнал настолько хорош, что я вас прощаю. Теперь несколько замечаний:

1. Уберите *Team Fortress 2* из «Информационного трубопровода» - эта игра никогда не выйдет, забудьте о ней.
2. Пишите побольше о *Neverwinter Nights*. Продолжайте делать свое ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЕ дело. Вы молодцы!

Шон Даггер
Лондон, Канада

Лучший стратегический совет – не покупать игру

В майском номере *CGW* Томас МакДональд поставил add-ону *Black & White: Creature Isle* 1.5 звезды. Подобная оценка означает буквально: «Обходите ЭТО за версту!2 Но тысяча чертей, если игра настолько отстойна, зачем вы отдали ей целых 5 страниц в разделе хинтов и прохождений?

В общем, печатайте стратегические советы только по тем играм, которые вы рекомендуете своим читателям, а не по всякому отстою.

Кстати, журнал ваш мне нравится.

Джейсон М.
Государственный Университет Аризоны

Ч-черт... Мы надеялись, что никто не заметит... Иногда случается так, что статья с хинтами оказывается в одном номере с рецензией на игру – в таких случаях мы просто не можем заранее предугадать, что игра окажется отстоем. Что касается *Black & White: Creature Isle*, то да, виноваты. И мы, кстати, заранее приносим свои извинения за все хинты в этом номере.

Договорились, мы им так и передадим

Здорово, ребята. Пишу вам в первый раз. Меня можно назвать «журнальным аналогом» модератора в чате – все читаю, но, как правило, молчу. Мое внимание привлекла колонка «Хороший, плохой и злой» в июньском номере, где в подрубрике «Злой» вы отшиваете обиженных игровых разработчиков. Поздравляю – отныне в моем лице вы получили еще одного постоянного подписчика.

Разработчикам действительно нужно показать и объяснить, что многочисленные статьи в вашем журнале на стадии разработки игры еще не гарантируют ей 4-5 звездочных оценок в день страшного суда. Геймеры вроде меня, финансы которых ограничены, и которые не могут позволить себе выбрасывать деньги на весь отстой, поставляемый на полки магазинов, полагаются именно на честность и объективность (а также сарказм и язвительность) ваших обзоров. Сегодня покупку любой игры (за исключением продуктов от Blizzard) можно сравнить лишь с попыткой срезать ночью путь домой, пройдя через бандитский квартал – может быть, вы и попадете туда, куда хотели, но скорее всего история закончится тем, что ваш кошелек станет на 60 баксов легче, а синяки и ушибы будут мучительно болеть. И если какой-нибудь напыщенный и наглый разработчик начнет в следующий раз качать права по поводу того, что их клон *Survivor: The Interactive Game* получил на страницах *CGW* вполне заслуженный титул «Лучшего отстоя», передайте им от моего имени, чтобы катились куда подальше.

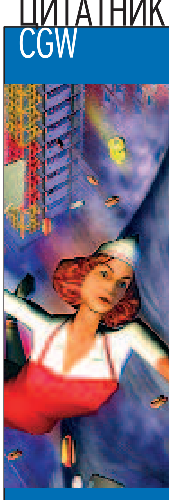
Folgerboy

Неплохая попытка, Грин

Приветствую вас, корифеи *CGW*. Я – одна из немногих, гордых и смелых девушек-геймерш, таких одиноких в этом мире, поп-

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МЭТТЬЮ КАРРИ

ЦИТАТНИК CGW



Лето все ближе. Как насчет фотографии Даны в бикини? Я точно знаю, что все ваши читатели приветствовали бы это...
Джефф

Ребята, вам кто-нибудь говорил, что вы помешаны на сексе?
Кэш

Почему, черт побери, никакая девелоперская компания не сделает игру по фильму *Cowboy Bebop?*
Адун Битон

ном немолодых мужиков, выдающих себя за женщин в *EverQuest* и так хорошо описанных Джеффом Грином в июньском номере. Мне нравится ваш журнал, это, по всей видимости, лучшее в мире игровое издание. Я бы даже назвала его «Библией геймера». И я считаю, что рубрика «Greenspeak» – лучшее, что есть в этом журнале. Джефф, я хочу видеть твои статьи каждый месяц – я бы платила по восемь баксов за то, чтобы читать твою колонку, даже если бы в *CGW* больше вообще ничего не было. Джефф, ТЫ МОЛОДЕЦ!!!

И не слушай критиков, ты – самый классный сотрудник *CGW* (Только пусть на меня не обижаются все остальные! Они тоже классные). Ребята, продолжайте делать свое замечательное дело, ваш журнал – rulezz!

Кэсси
Миннесота

P.S. ПОЖАЛУЙСТА, напечатайте мое письмо! ПОЖАЛУЙСТА, ПОЖАЛУЙСТА, ПОЖАЛУЙСТА!!!

В одной статье он играет роль женщины в онлайне, в другой – играет роль фаната, следовательно? Он и письмо хвалебное в свою честь способен написать, якобы от имени поклонницы. Джефф, как ты мог?..

НАШИ ПИСЬМА

Россия докатилась!

Здравствуйте, уважаемая редакция *CGW*! Приобрел тут на днях ваш журнал и решил отправить вам письмо. Ну че могу я вам сказать: журнал красочный, полиграфия офигенная, скриншоты супер! Но авторы, авторы, авторы... Куда катится Россия? Основная часть статей написана западными авторами – а я патриот! Письма, напечатанные в первом номере журнала-г****! Писавшие их люди по развитию смахивают на америкосов, проблемы, поднимаемые в них таковыми не являются, ответы на письма – отстой!!! Материалы по *Unreal 2* – класс! Но мой вам совет: прекратите наезды на приставочных геймеров, так как они глупы и ничем не обоснованны. На этом позвольте откланяться.

blackraven@fromru.com

Спасибо за добрые слова. Наш журнал появился на российском рынке совсем недавно. Но мы не собираемся стоять на месте. В скором времени появится все то, о чем просите вы – российские авторы. Начиная с этого номера, мы будем публиковать письма и читателей *CGW/Russia* – вот, например, это. В будущем постараемся сделать журнал еще лучше и еще интереснее – и очень надеемся на помощь российских геймеров.

P. S. Но нам тоже интересно, неужто американская редакция выбирает письма гм... не самых вменяемых читателей? Что-то в этом есть... Вот мы, например, от души смеемся над каждым... ;-)

Ух ты!

Привет! Меня зовут Илья Карпухин(KARP). Когда я впервые прочитал первое российское издание вашего журнала, я просто ОБАЛДЕЛ!!!!!!!!!!!!!! Классные Reviews, отличные, подробные Previews. Но я не обнаружил в нем: советов по прохождению игр, читы к играм и т.д.. ОЧЕНЬ прошу ВАС поместить такую инфу в июльском номере.

P.S. Также прошу опубликовать мое письмо в рубрике «Письма» и ответить на него.

thekarp@narod.ru

Мы очень рады, что журнал вам нравится. Советы по прохождению игр, читы будут. Мы сейчас работаем над этим. Ваша просьба выполнена – на письмо мы, надеюсь, ответили и опубликовали.

Мы – помощник ВУЗов

Здравствуйте, многоуважаемый *Computer Gaming World!* Я уже достаточно давно являюсь Вашим поклонником, хотя я и не имел возможности получать Ваш журнал постоянно, тем не менее, я следил за выходом каждого нового номера на сайте gamers.com (пожалуйста, извините за вынужденную рекламу :). И какова была моя радость, когда я узнал о выходе *CGW* в России! Первый номер вышел как раз в тот день, когда я сдавал экзамен по английскому, и я твердо решил, что если сдам хорошо, то обязательно куплю Ваш журнал. То есть журнал был для меня и определенным стимулом:). Но, признаюсь, я бы в любом случае купил Ваш журнал:) Но, думаю, я Вам уже надоел со своей историей. Что ж, у меня есть к Вам несколько вопросов:

1) Будут ли в Вашем журнале статьи российских авторов, а не только переводы американских статей?

2) Как насчет замены прилагающегося к журналу CD на DVD?

3) Как Вы относитесь к приставкам ;)?

Все, на этом я свое послание заканчиваю.

С уважением, Аксаков Дмитрий
snider@mail.ru

Спасибо за добрые слова. Надеемся, вы еще долго будете нашим поклонником. Что же, экзамен-то сдали?

1. По поводу статей российских журналистов: конечно же, да. В данный момент идет работа над супер-репортажами о российских хитовых проектах.

2. По поводу DVD... CD – поистине универсальный носитель. К сожалению, обладателей DVD-приводов не так много – значит, диск им будет недоступен. В связи с этим в ближайшем будущем заменять прилагающийся CD на DVD мы не планируем. Но мысль занятная.

3. К приставкам мы не относимся. А если серьезно... Приставка – отличная вещь для геймера. Главное же для нас – доставить удовольствие вам ;)... Ну не долюбливаем мы их по ряду причин личного характера ;-)).

Из России с любовью... ;0)

Привет! Я возмущен, что игрой года стала *Operation Flashpoint!* Как так? Она этого НЕ заслуживает! Но хватит перемывать косточки! Начнем с хорошего...

Журнал ваш суперский, мне нравится. И хоть пока русскому народу он не полюбился (я подчеркиваю, ПОКА), как, к примеру, ***, спешу сообщить, что читателей у вас прибавляется! Но также обидно видеть, открывая раздел писем, только иностраные имена и фамилии. :-(

Ваша статья про *Star Wars: Galaxies* меня очень порадовала. Во-первых, много скринов. Во-вторых, много, очень много новой инфы. И вообще, просто приятно посмотреть. Но все-таки в журнале не хватает изюминки! Вот, к примеру, в других журналах существуют те же самые коды (стандартные,16-тистричные, ресурсовые... и т.д.).

Ну и вообще обстановка в журнале РУССКАЯ, домашняя... Вам надо быть пооригинальней! Примите это, как дружеский совет. Даже если вы не прислушаетесь к мнению...12 человек, мне все равно будет нравиться ваш журнал!!!

Когда появился июльский номер *CGW,* все знакомые сразу же купили... и стали типа говорить, что журнал г*вно, только потому, что на первом месте по продаже стоят *«Симы»*. Ну тут дело понятное, помоему, в Симсов играют все от мала до велика... а в того же самого Серьезного Сема... ну, скажем, только те, кто любит месилово. ;) Я лично не понимаю смысла игры (Сема)!!!

Также ошарашен новостью про то, что *«Контру 2»* будут продавать только через инет!!! Как так!!! Этого нельзя допустить!!! У меня скорость 115200 бит/сек... и сколько я буду качать..?!;)

И еще, не понимаю я ваших комиксов! Не понимаю я их! 100 раз перечитывал – и не понимаю!!! Если уж хотите чувачка с



круглым личиком, то срисуйте его с Пип-Боя (по-моему, его еще так прозвали) из Fallout'a... ну или с Масяни. ;))

В итоге я выложил почти все... ;) Ну ладно, пока, дорогая редакция! Я пошел с собаками гулять. ;)

Андрей
druna_xaker@xaker.ru

Супер! Очень приятно, что *CGW* вам нравится. В ближайшем будущем, мы уверены, его по достоинству оценят и другие геймеры. По поводу комикса МакКлауда: его надо внимательно смотреть – все между строк написано... Насчет русской обстановки... Мы придерживаемся простой точки зрения: русских журналов много – *CGW* один ;)

Первое письмо ;-)

Много уважаемая редакция *CGW*, я рад, что вы начали свою почти безупречную репутацию с таким хорошим началом, как было сказано выше – почти безупречным. Ваши минусы заключаются, во-первых, в чрезмерно малом количестве листов и, во-вторых, в довольно плохом содержании диска. Начнем с диска, вы напихали все это дело плохим, но большим количеством демок (тщательней надо отбирать, ребята, да и места они занимают порядком), нету самого необходимого софта всякого. Под словом «дополнения» (примочки *«СИ»*) журнал, указанный в скобках, подразумевает какой-нибудь мод или дополнение, а у вас, ребята, там все: и патчи, и моды и т.д. Сделайте две, так сказать, ссылочки: одну – дополнения, другую – патчи, и усе будет нормалек. Да, и еще. Делайте побольше статей, и желательно с новой информацией – так сказать, продолжение журнала. Так же можно печатать письма, как в *«СИ»*, но, правда, не в журнале, а на диске. Видео, если можно, не нужно совать на диск в таком качестве, особенно средненьких игрушек с плохой графикой, ну а с хорошей – можно большой формат оставить. Ну, это мое мнение – вы, как хотите, а по мне так было бы лучше.
Печатать скрины игр, которые имеются в журнале – неплохая идея, доставшаяся *«СИ»* от *«Игромании»* – надеюсь, перейдет и к вам. (Оболочка просто супер, все бы такие были и музон кульный.)
Перейдем к листам. Их (ну на мой взгляд) довольно мало, хотя это первый ваш номер, возможно, во втором будет побольше. Размер, информация и качество – вот что главное в журнале. Вы же выходите раз в месяц, так должны быть толще.
Ну и к сердцу мне ближе ваша редакция, я, так сказать, вам больше доверяю, чем другим. Для дат выхода игр можно сделать не одну, а хотя бы парочку стр., и в них же писать последние сводки, также можно писать дату не когда-нибудь, а хотя бы предположительную дату релиза. Да, и еще, неужели *«Дюк»* выйдет в 2008 году, да еще и осенью?! Вы умеете смотреть вперед!!!!!!!! Ребята, что-то тут не так, опечатка – это плохое начало.
Да, чуть не забыл плакатик не помешал бы размеров, как у *«СИ»*.
Ну вот, пожалуй, и все. Желаю вам процветания, долгих подписчиков вроде меня и, надеюсь, вы исправите выше сказанное мной хотя бы половину.
P.S. С наилучшими пожеланиями, ваш поклонник, так сказать, HORROR. Если можно, напишите, что вы думаете о моем письме на мое мыло, буду ждать.

horror-rg@mail.ru

Спасибо за письмо и конструктивную критику. Отвечаем по пунктам:

1. Демо-версии игр на компакт-диске в будущем будут отбираться более внимательно – мы ценим мнение наших читателей.

2. Ваше предложение насчет разделения патчей и модов мы оценили по достоинству. Это правильно. Редактор, который занимался диском, лишен премии ;)

3. Количество статей постоянно увеличивается. Естественно, информация будет новой и интересной.

4. Приятно, что вам нравится обложка. В дальнейшем обложки будут еще привлекательнее.

5. К нашему сожалению, *«Дюк»* может и в это время не выйти, не везет-с...

6. Мы не останавливаемся на достигнутом ;)

Благодарим за ценные советы.

Ух ты!

Привет, Редактор! Прочитал я *CGW R*, интересно и профессионально. Но у меня несколько вопросов (В), замечаний (З) и пожеланий (П).

(В):1. В журнале будут статьи, написанные только американскими журналистами? 2. Если да, то не будет ли страдать оперативность? 3. И последний, может, глупый вопрос: что за американская шутка – *«Alley Cats»* (я, наверное, 2 раза встречал это словосочетание в журнале)? :-)

(З):1. Почему только 96 страниц?!!! И за что народ платит 100 rub. (уверен, у *CGW USA* страниц побольше будет)? 2. Что за диск???!!!!! 3. Больше, наверное, ничего такого серьезного.

(П):1. Желаю вам, чтобы вы стали потолще (в смысле *CGW* ;)) 2. Чтобы были оперативными. 3. И диска, достойного такого журнала, как *COMPUTER GAMING WORLD*.

p.s. Так даже лучше, если будут только ориг. статьи. Все-таки профессионалы. Так что оставьте все, как есть. ^_^

p.p.s. Как приятно было, когда в статье про *H2* упомянули про Питер...

p.p.p.s. Забыл спросить: когда будет сайт *CGW.Ru*?

Johann Sebastian Bach
dood3@yandex.ru

Спасибо за письмо :) Ответы см. выше, но несколько уточнений. Итак, вы спрашиваете о статьях. Нет, статьи будут написаны и нашими, российскими журналистами. Так что оперативность «страдать не будет». В ближайшее время «толщина» журнала будет увеличена, – не переживайте. Диск – на диске демо-версии игр, патчи и моды. В скором времени диски будут лучше структурироваться. Спасибо за ваши пожелания. Будем стараться. Ответ на p.p.p.s: сайт появится. Вот сейчас (когда пишем ответ на это письмо) как раз его и делаем ;)

P.S. *Alley Cats* – классная скролинговая аркадка начала 90-х. Маленький катенок скачет по балконам, уворачиваясь от плохих больших котов, всякого мусора, летящего из окон и т.д. Все миленько и ужасно навязчиво, как семечки. Хотите скриншотов?

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

Выпущен *Tomb Raider* для iPAQ. Впервые услышав про нее, я просто не поверил, это было бы слишком хорошо. Но... это правда! Лара Крофт в кармане – сбылась моя мечта. Причем Eidos портировала (не сама конечно) самую правильную по геймплэю версию – первую, где еще не было никаких дурацких головоломок и тормозов. Графика, конечно, до графики ПК с акселератором не дотягивает, но вполне прилично. Управление весьма оригинальное, однако осваивается за десять минут. В остальном – точная копия. Ура! ;)

Фирма «1С» объявила о выпуске пакета обновлений для игры *«Джаз и Фауст»* (разработчик «Сатурн-Плюс»). Скачать файл можно на сайте games.1c.ru. После инсталляции решается проблема некорректного завершения игры при входе в зону «Порт» (в режиме программного рендеринга), главный герой перестает прилипать к краям экрана, нет проблем с работой игры при наличии видеоадаптеров на ATI Radeon 7200, 7500, 8500 и повышается стабильность работы при использовании ATI Radeon 7000.

Фирма «1С» объявила о подписании договора с Codemasters на издание в России, а также на территории стран СНГ и Балтии игр *I.G.I. 2 Covert Strike, Operation Flashpoint: Resistance, World War II: Frontline Command, TOCA Race Driver, Prisoner of War*. Точная дата выхода игр будет объявлена дополнительно, информацию и картинки можно поискать на сайте games.1c.ru (на русском) и на сайте www.codemasters.com (на английском, соответственно).

28 июня 2002 года в продажу поступила локализованная версия *Duke Nukem: Manhattan Project* от компании ARUSH Entertainment. Локализация игры для российского рынка выполнена фирмой «1С». Сюжет традиционный – Дюк Нюкем просыпается от ночного телефонного звонка. Проблема проста – очередной сумасшедший ученый изобрел нечто, чего ему изобретать вроде бы не полагалось. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов.

Фирма «1С» и компания Nival Interactive объявляют о выпуске игры *SnowCross* (гонки на снегоходах) от компании Wanadoo. Игра выйдет на английском языке в серии «Игротека», издаваемой фирмой «1С» совместно с компанией Nival Interactive. Игрушка для любителей покататься на снегоходах, не отрывая точки опоры от мягкого кресла.

Фирма «1С» совместно со студией «Мельница» и кинокомпанией СТВ ведет разработку игры *«Карлик Нос»*. *«КН»* – приключенческая игра по мотивам одноименного полнометражного мультфильма (для молодого поколения поясняем, Карлик Нос – это не покемон!). И фильм, и игра создаются на студии «Мельница» при участии кинокомпании СТВ (см. «Брат», «Брат-2» т. п.). *«Карлик Нос»* – это трогательная история для младшего школьного возраста о мальчике по имени Якоб, которого злая колдунья превратила в уродливого карлика, чтобы он согласился заменить свое доброе и отзывчивое сердце на каменное. Вместе с Якобом игроку предстоит пройти нелегкие испытания и наказать колдунью. Дата выхода игры в России, на территории стран СНГ и Балтии будет объявлена дополнительно, посматривайте на сайтах games.1c.ru и www.ctb.ru.

Фирма «1С» объявила о подписании договора с компанией Diversions Entertainment на издание в России, а также на территориях стран СНГ и Балтии 3D-файтинга *One Must Fall: Battlegrounds*. Дата выхода игры будет объявлена дополнительно. *One Must Fall: Battlegrounds* – продолжение культовой *One Must Fall:2097*, одного из лучших файтингов начала 90-х. Действие игры происходит в 2117 году, двадцать лет спустя после событий предыдущей части. В распоряжении игрока восемь роботов-гладиаторов, часть из которых впервые появятся перед публикой. Особенностью этой версии стало наличие у роботов очень даже футуристического оружия, которое надлежит как можно скорее опробовать на сопернике. Восемь уровней, на которых происходят бои, будут самым непосредственным образом влиять на исход поединка.

Loading...

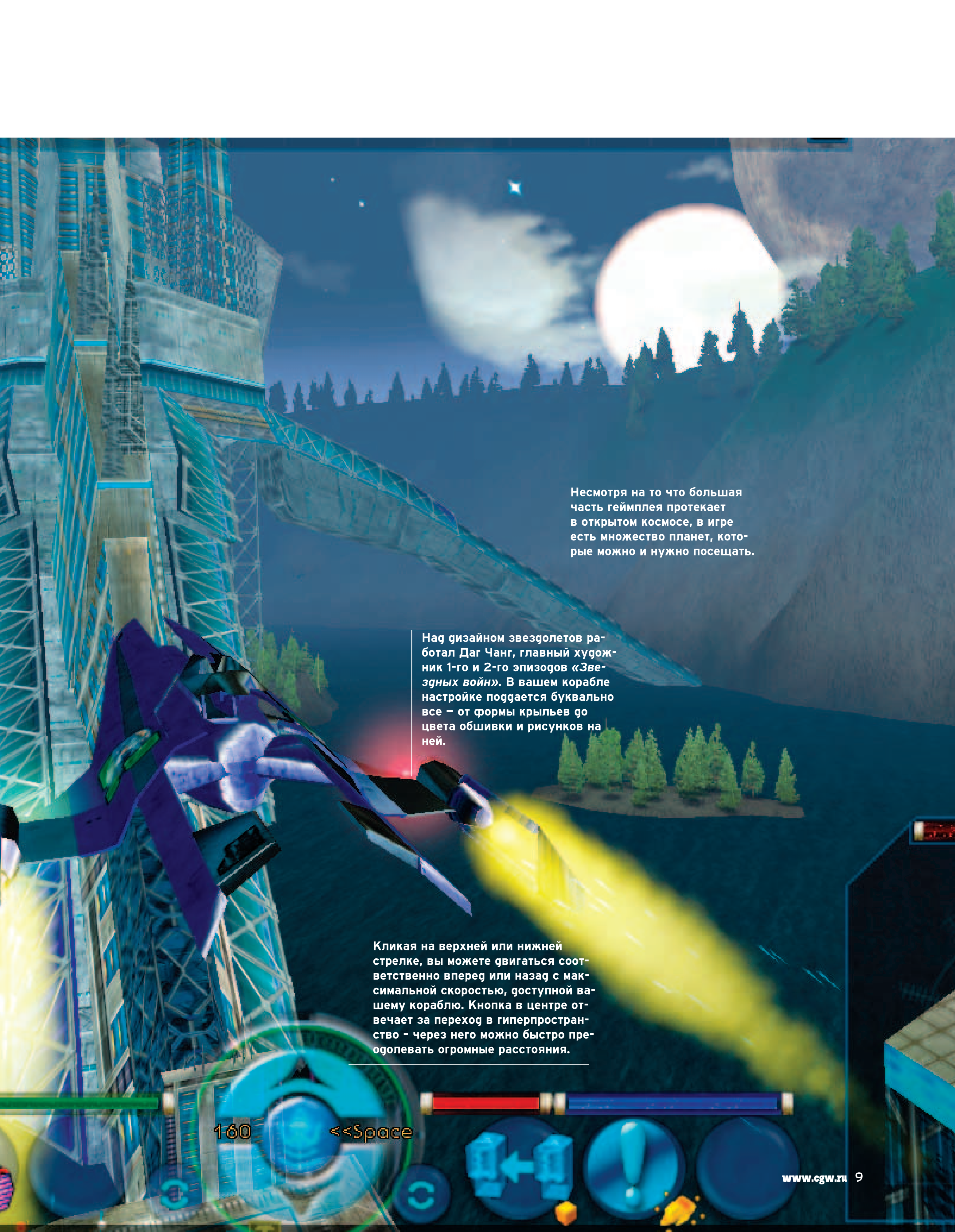
Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Тома Прайса



EARTH AND BEYOND

Многообещающая и во многом уникальная научно-фантастическая MMORPG от компании Electronic Arts, действие которой разворачивается в открытом космосе, выходит на финишную прямую. Бета-тестирование идет полным ходом. Как и во всех онлайновых ролевых играх, самое главное здесь – сбалансировать развитие персонажа, капитана вашего звездолета. Основной способ прокачки аватара – это, конечно, сражения, но возможность получать неплохой опыт также от торговли и исследования окружающего мира допускает самые различные стили игры. Несмотря на кажущееся внешнее сходство, *Earth and Beyond* отнюдь не является космическим симулятором (и управление здесь осуществляется исключительно мышью и клавиатурой – никаких джойстиков). В целом же можно констатировать, что перед нами – одна их из наиболее интересных и амбициозных попыток расширить границы бурно развивающегося жанра MMORPG, открестившись при этом от фэнтезийных эльфов и фей. Будем надеяться, что игра оправдает возлагаемые на нее ожидания.

Эти шесть слотов соответствуют клавишам 1-6, на которые можно вешать ваши любимые пушки и приспособления.



Несмотря на то что большая часть геймплея протекает в открытом космосе, в игре есть множество планет, которые можно и нужно посещать.

Над дизайном звездолетов работал Даг Чанг, главный художник 1-го и 2-го эпизодов *«Звездных войн»*. В вашем корабле настройке поддается буквально все – от формы крыльев до цвета обшивки и рисунков на ней.

Кликая на верхней или нижней стрелке, вы можете двигаться соответственно вперед или назад с максимальной скоростью, доступной вашему кораблю. Кнопка в центре отвечает за переход в гиперпространство – через него можно быстро преодолевать огромные расстояния.

BATTLE-FIELD 1942

Не дайте названию этой игры ввести себя в заблуждение: *Battlefield 1942* – отнюдь не супер-реалистичный военный симулятор, где вы умираете с одного попадания. Это многопользовательский шутер, представляющий собой нечто среднее между *«Квейком»* и *«Спасением рядового Райана»*. К сожалению, ваша заветная мечта прострелить из рейлгана голову Мэтту Дэмону или порвать гвоздеметом Тэда Дэнсона в кровавые ошметки так и останется мечтой. Тем не менее, использование Второй Мировой Войны в качестве сюжетной основы позволило авторам создать динамичный и кровавый командный экшен, в котором смогут одновременно встретиться до 64 игроков, выступающих за фашистов и англо-американских союзников. Разработчики обещают также более 16 здоровенных карт, моделирующих европейский, тихоокеанский и североафриканский театры военных действий, а выход игры запланирован уже в конце лета.



Истребители, поднявшиеся с авианосца, обеспечивают огневое прикрытие десантникам, штурмующим берег.



Реализм, черт возьми! Если ваш самолет сбили, скорее выбирайтесь из него, раскрывайте парашют и направляйте его в сторону брошенного танка. Сумеете залететь прямо в люк – танк ваш. Главное, чтобы кто-нибудь не подстрелил вас в полете.

В игре более 35 кораблей, и игроки смогут занимать на них различные посты. То есть один человек, например, будет рулить линкором, а трое других – обстреливать побережье или отбиваться от вражеских самолетов.

Battlefield 1942 предлагает довольно много режимов игры, но все они в конечном итоге сводятся к захвату флагов.

На выбор предлагается пять различных классов пехотинцев. К сожалению, никто из этих парней не додумался выбрать «противотанковую» специализацию. Сейчас эта бронированная махина всех их уничтожит.

NEVER-WINTER NIGHTS

Я не удивлюсь, если вдруг выяснится, что в своем стремлении довести *Neverwinter Nights* до совершенства парни из BioWare довели самих себя до нервного истощения. И виноваты в этом будут только они сами. Уж если вы, ребята, создали серию ролевых игр, сразу признанных классикой, если вы стали знаменем мира *Dungeons & Dragons*, то у вас уже нет права на ошибку – слишком много людей возлагают большие надежды на ваш очередной проект. *Neverwinter Nights* стал как раз одним из таких проектов – на данный момент это наиболее серьезная попытка перенести на компьютер «живую» ролевую игру по правилам D&D.
И хотя авторы включили в *Neverwinter Nights* одиночную кампанию, сердцем и душой игры станет, конечно же, возможность создавать собственные модули, обмениваться ими друг с другом и проходить вместе с друзьями. Вы считаете себя лучшим в мире Dungeon Master'ом? У вас скоро появился отличный шанс доказать это и дать всей планете возможность оценить свое гениальное творение.



Цель разработчиков из BioWare – сделать риалтаймовую боевую систему не просто красивой и удобной, но и полностью соответствующей правилам 3-ей Редакции D&D.



Этот жуткий, объятый пламенем красный тип в миру известен как Balor.

В *Neverwinter Nights* используется та же самая изометрическая перспектива, что и в играх серии *Baldur's Gate*, но полностью трехмерный движок позволяет вращать, а также приближать-удалять камеру.

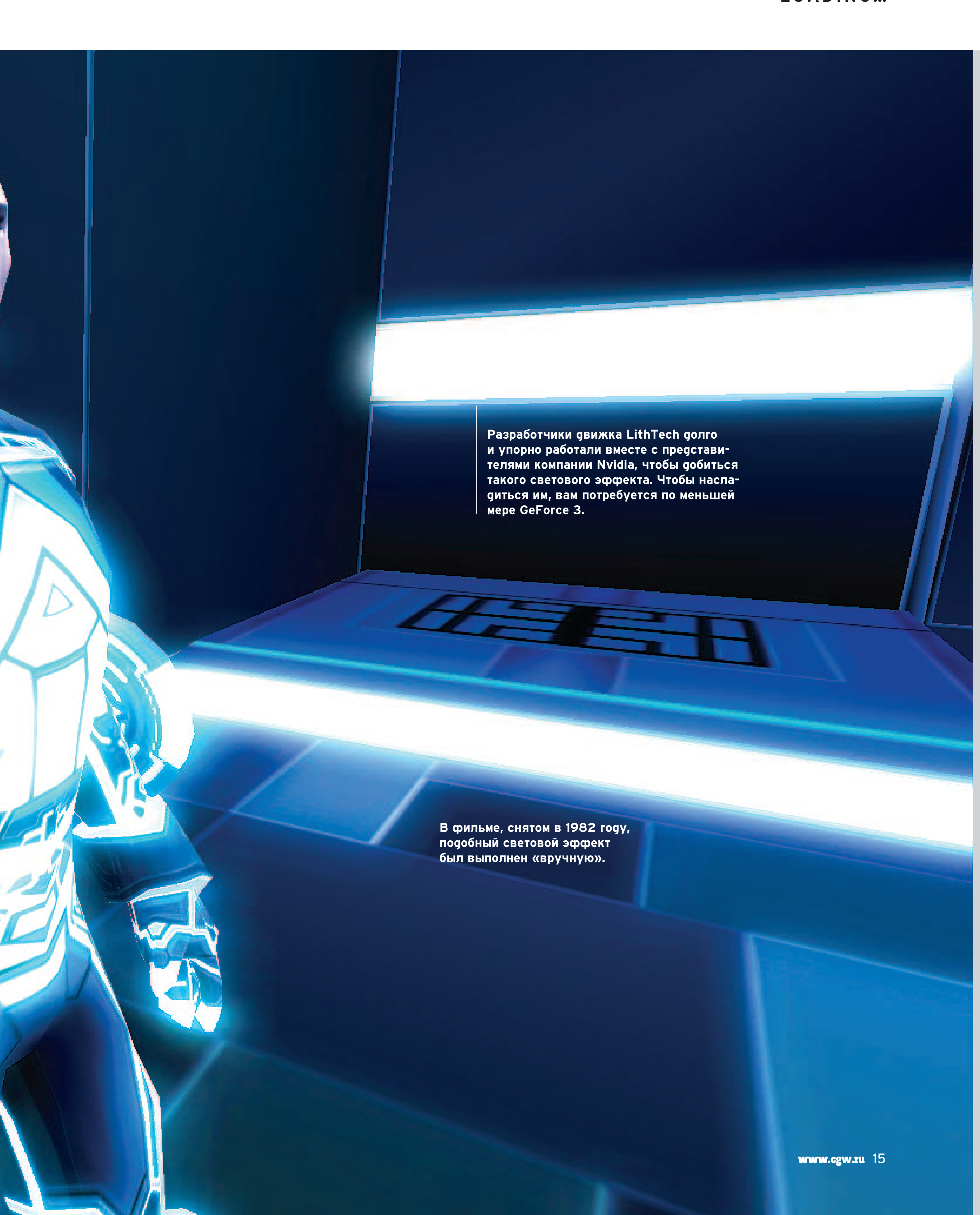
Угадайте с трех раз, что это за дохляк внизу? Правильно, это – вы. Удачи!

TRON 2.0

Больше всего шуму на выставке E3 в этом году наделал, разумеется, *Doom III*. Мы тоже вместе со всеми от него балдели, пока вдруг не заметили, что в стороне от главного шоу компания Monolith показывает последнюю версию своей новой игры *Tron 2.0*, и, вы знаете, это было потрясающее зрелище. Особенно сильное впечатление на нас произвел новый световой эффект, демонстрируемый движком LithTech, делающий и без того великолепную графику в игре просто гениальной. Геймплей по своему стилю будет больше всего напоминать сравнительно недавний, но уже ставший классикой *System Shock 2*. В общем, Monolith сейчас на коне. Мы же, со своей стороны, обещаем вам пристально следить за судьбой данного проекта.



Вы играете за Джета Брэдли, сына Алана Брэдли – главного героя оригинальной кинокартины.



Разработчики движка LithTech долго и упорно работали вместе с представителями компании Nvidia, чтобы добиться такого светового эффекта. Чтобы насладиться им, вам потребуется по меньшей мере GeForce 3.

В фильме, снятом в 1982 году, подобный световой эффект был выполнен «вручную».

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Трагическая история боев при Могадишо уже послужила основой для популярной книги и фильма. А теперь, благодаря компании NovaLogic, мы получим еще и игру. *Black Hawk Down* использует сильно модифицированный движок от *Comanche 4*. В роли бравого рейнджера армии США или даже члена отряда «Дельта» вам предстоит лично пережить тот ужасный день и вырваться из смертельной западни. Кроме того, есть возможность сыграть за пилота вертолета, водителя Humvee или же стрелка любой из этих машин. И, разумеется, как и во всех сериях *Delta Force*, в *Black Hawk Down* будет увлекательный и динамичный мультиплеер.



Рейнджер высаживается с «Черного Ястреба».

В вашем распоряжении будет полный арсенал оружия, используемого спецназом США во времена могадишских событий.

Рейнджер охраняет то, что осталось от подбитого «Черного Ястреба».



Вы сможете принять участие в целой серии боевых рейдов, проводимых в рамках операции «Возвращение надежды», а не только в той злополучной миссии, приведшей к событиям, изображенным в книге и фильме.



E3

Кто-то приезжает на E3, чтобы узнать последние новости о готовящихся к выходу играх. Кто-то приезжает на E3 ради вечеринок и напивается там до сиреневых слонов. Есть еще люди, которые спускаются с потолка L.A. Convention Center на веревках, – это рейнджеры, прибывшие, чтобы помочь армии США рекламировать свою новую игру, впервые показанную на этом шоу. В нашем отчете вы сможете прочитать и ней, и о многих-многих других играх.



ФОТОГРАФИЯ ЭННИ ЛИПСКОМБ


NEVERWINTER NIGHTS
ТЕКСТ
ЭЛЛИОТ ЧИН
ИЛЛЮСТРАЦИИ
МАЙКЛ САСС



ЭКСКЛЮЗИВ С ОБЛОЖКИ

NEVERWINTER NIGHTS УЖЕ ЗАКОНЧЕНА

Три года назад доктора из компании BioWare торжественно пообещали всему миру создать суперигру под названием *Neverwinter Nights*. В то время как все их конкуренты лихорадочно разрабатывали массовые онлайновые RPG, BioWare старалась решить кажущуюся неразрешимой проблему адекватного переноса правил Dungeons & Dragons на компьютер. Революционность *Neverwinter Nights* заключается в том, что эта игра позволяет геймерам самим создавать модули на основе правил 3-ей редакции D&D, обмениваться этими модулями через Интернет и, что самое главное, в роли Dungeon Master'а руководить другими участниками, т.е. лично контролировать все аспекты их приключений и воссоздавать на экране ком-

NEVERWINTER NIGHTS

пьютера полноценную домашнюю ролевую сессию, чего, увы, пока не способен дать даже самый продвинутый AI. Только вообразите себе: настоящая игра по правилам D&D, пронизанная духом товарищества, свойственного ночным RPG'шным посиделкам, плюс наличие всесильного Dungeon Master'a – и все это мы, компьютерщики, получили только благодаря *Neverwinter Nights!*

Сегодня, когда релиз *Neverwinter Nights* ожидается буквально со дня на день (к тому моменту, как вы будете читать эти строки, игра уже должна быть в продаже), а позади остались три года напряженного труда, давайте попытаемся ответить на вопрос: выполнили ли авторы все свои обещания? На самом деле нет, не все. Но хотя результат их работы слегка отличается от того, что было заявлено три года назад, в игре чувствуется классический стиль BioWare, и *Neverwinter Nights* можно по праву назвать достойным преемником *Baldur's Gate I/II*. Разработчики любезно прислали CGW предрелизную версию игры, и пока они в поте лица вычищают последние баги и оптимизируют код, мы получили возможность пройти *Neverwinter Nights* и подготовить для вас этот подробный (хотя и предварительный) обзор.



ВЫЗВАННЫЕ СУЩЕСТВА, вроде этого тигра, могут существенно облегчить прохождение для партии, состоящей всего из одного персонажа. В любом случае, вам понадобятся помощники, способные скомпенсировать слабые стороны героя.

ОГР-МАГ и его союзник-культист сейчас славно погреются в огне заклинания Flamestrike (школа Divine).

ВЕЛИКАЯ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Для начала рассмотрим одиночный режим, о котором не очень много говорилось, когда работы над игрой только начинались, но который начал широко рекламироваться в последнее время. По словам ребят из BioWare, изначально так и планировалось, что в *Neverwinter Nights* будет полноценная одиночная кампания, но затем было принято решение сделать основной упор именно на сетевую игру с участием Dungeon Master'a, при этом режим single player как-то незаметно отошел на второй план.

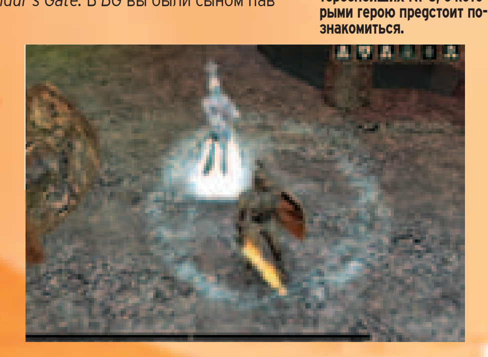
Однако ближе к релизу основной акцент опять сместился на однопользовательскую игру, и сейчас можно с уверенностью сказать, что авторы блестяще справились с данной задачей. Инструментарий для создания собственных модулей и отточенный сетевой код – это все, конечно, здорово, но вряд ли компания Wizards of the Coast (производитель настольных D&D игр) останется без работы с выходом *Neverwinter Nights* (между прочим, многие на полном серьезе опасались этого, когда BioWare впервые объявила о своих амбициозных планах). Итак, мы выяснили, что подобно *Baldur's Gate* данная игра – это в первую очередь полноценная одиночная кампания, и теперь можно непосредственно переходить к ее сюжету и особенностям.

Прежде всего, *Neverwinter Nights* – это гигантский эпический размах. Масштаб основных квестов, ведущих вас по сюжету, воистину огромен: если выполнять только их, не отвлекаясь ни на какие побочные задания, то прохождение займет где-то 60 часов. Только первая глава длится 20 часов. Если же не упускать ничего и выполнять все сторонние квесты, то вы проведете за игрой по меньшей мере 120 часов.

ПЛАЧУЩАЯ СМЕРТЬ

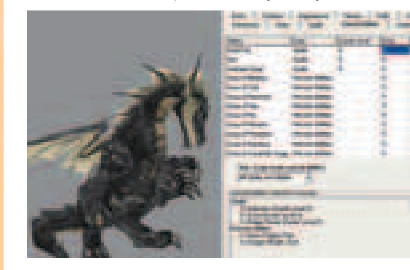
Одиночная кампания состоит из пролога и четырех здоровенных глав. Мы сразу же обратили внимание на то, что начало *Neverwinter Nights* совсем не такое драматическое, как завязка *Baldur's Gate*. В *BG* вы были сыном павшего бога Баала и пытались огнем и мечом помешать своему единокровному брату воскресить злое божество. Завязка Neverwinter гораздо скромнее. В роли обычного искателя приключений вы начинаете игру в северном городке Neverwinter, охваченном губительной эпидемией под названием Плачущая Смерть (Wailing Death). Мест-

ЭЛЬФИЙКА-ПАЛАДИН Aribeth доверила вам спасение города Neverwinter. Но она – лишь одна из многих интереснейших NPC, с которыми герою предстоит познакомиться.



AURORA РЕДАКТОР

Редактор с красивым названием Aurora поставляется вместе с игрой и позволяет самостоятельно создавать модули – полноценные приключения для прохождения в режиме multiplayer, которыми можно будет обмениваться через Интернет. Несмотря на обескураживающе сложный интерфейс, эта программа позволит вам творить настоящие чудеса (именно в этом редакторе была создана одиночная кампа-



ния *Neverwinter Nights*). Вы можете открыть в нем любую из глав кампании и внести свои изменения в модули BioWare, а можете изучить туториал и попытаться создать собственный модуль с нуля. Как ни старались ребята из BioWare максимально упростить свое детище, использование редактора Aurora – дело весьма долгое и трудное. Туториал в бета-версии имеет, мягко говоря, минималистский характер, поэтому мы от души надеемся, что в финальный релиз будет включено полноценное руководство. Так что если вы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО хотите использовать все возможности редактора, то готовьтесь изучать обширную документацию, постоянно пользоваться онлайновой системой помощи BioWare, а также убить много-много часов на изучение инструментария и интерфейса.

NEVER-WINTER NIGHTS

ные власти, возглавляемые прелестной эльфийкой-паладином Aribeth, уже почти нашли лекарство против нее, когда случилось нечто ужасное. Силы зла, стремящиеся в своих собственных гнусных целях как можно дольше продлить эпидемию, украли четырех существ, необходимых, чтобы приготовить лекарство. Что еще хуже, в гильдию приключенцев (Adventuring Guild) проникли вражеские лазутчики, лишив город последней надежды сохранить мир и найти пропавших тварей. В этот момент на сцене появляетесь вы и сразу же получаете квест – вернуть четырех существ. Нам потребовалось около 20 часов, чтобы выполнить это первое сюжетное задание, не ввязываясь ни в какие побочные квесты. Разумеется, как и в любой игре от BioWare, нахождение лекарства – это только первый шаг, а собственно игра начнется лишь после того, как вы отыщете зверюшек.

После потрясшего всех предательства, в результате которого Neverwinter и Aribeth оказываются в отчаянном положении, вы начинаете расследовать деятельность таинственного Cult of the Eye – виновника возникновения эпидемии. Затем выясняется, что уничтожение города Neverwinter было лишь первым звеном в их зловещем плане и, разумеется, именно вы должны остановить мерзавцев. Правда, сначала их надо найти... По ходу дела вам предстоит посетить другие города и фантастические локации, встретить множество знаменитых героев и подлых злодеев и, конечно, постоянно сражаться со все более и более крутыми противниками...

Так что можете не сомневаться: несмотря на свое «скромное» начало, сюжет масштабен, увлекателен и абсолютно непредсказуем.

BELIAL, THE Lord of Fire – демон-лорд, враг города Neverwinter.

БОЛЬШОЙ ИГРЕ БОЛЬШИЕ СЕКРЕТЫ

Как уже было сказано, данный обзор писался по не совсем готовой версии игры, и это чувствуется почти во всем. Pathfinding юнитов то отличный, то ужасный, некоторые диалоги великолепны, а некоторые довольно бессвязны. Иногда не удается завершить тот или иной квест, а NPC то ведут себя так, как будто никогда не слышали о нас, то говорят и действуют вполне адекватно. Разработчики активно вычищают баги одиночного режима, а многопользователь-



ПРОФЕССИЯ – DUNGEON MASTER

В *Neverwinter Nights* имеется все необходимое для организации полноценного мультиплеера, т.е. вы, во-первых, сможете пройти одиночную кампанию вместе с друзьями, а во-вторых, благодаря наличию специальной программы-клиента сможете запустить сессию, в которой один из игроков будет выполнять функции Dungeon Master'а – управлять игровым процессом в реальном времени.

Интерфейс Dungeon Master'а выглядит так же, как и интерфейс остальных игроков, плюс набор специальных инструментов в верху экрана. С помощью них можно бросать на карту монстров, чтобы героям служба медом не казалась, или же, наоборот, убивать имеющихся монстров, чтобы облегчить жизнь зажатым в угол игрокам. Вы сможете указывать, какие конкретно сокровища должны выпадать из убитых противников, и даже корректировать количество получаемого опыта, чтобы ускорить или, наоборот, замедлить набор уровней героями. Кроме того, Dungeon Master имеет право взять на себя непосредственный контроль над любым монстром или NPC, а также может говорить от имени NPC, печатая их реплики. К сожалению, в настоящий момент диалоги, которые игроки ведут в одиночной кампании, и речи Dungeon Master'а выглядят совершенно по-разному: скриптовый текст появляется в элегантном диалоговом окне, а вводимые с клавиатуры слова возникают над головой соответствующего NPC.

На выставке E3 сотрудникам *CGW* удалось сыграть под руководством Dungeon Master'а короткую, но очень увлекательную партию. В составе партии из шести героев мы с боем пробивались через небольшое подземелье, полное нежити, чтобы освободить томящегося там серебряного дракона. DM все время регулировал ход сражений, чтобы сделать их не слишком сложными, но при этом и не слишком легкими для нас, – то подбрасывал новых монстров, то убирал имеющихся. Кроме того, DM разговаривал с нами от имени благодарного дракона (более подробный отчет о модуле, показанном на E3, можно найти по адресу: *www.gamers.com/game/48962*).

Благодаря этой сессии мы смогли по достоинству оценить потрясающие возможности, которые открывает клиентская программа Dungeon Master'а. С другой стороны, понятно, что полезность этой утилиты будет сильно зависеть от количества выложенных в Интернете пользовательских модулей. Поэтому будущим DM'ам хочешь не хочешь, а придется осваивать великий и ужасный редактор Aurora, чтобы изготовлять собственные приключения. В конце концов, если DM-клиент ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сможет воссоздать на экранах компьютеров настоящие ролевые сессии D&D, то наше большое приключение отнюдь не закончится с прохождением одиночной кампании Neverwinter!

НЕЖИТИ ЯВНО не нравится клерическое заклинание Blade Barrier.



С САМОГО начала игры вам будут встречаться потрясающие сюрпризы, вроде этого демона, которого можно ограбить, убить или освободить.

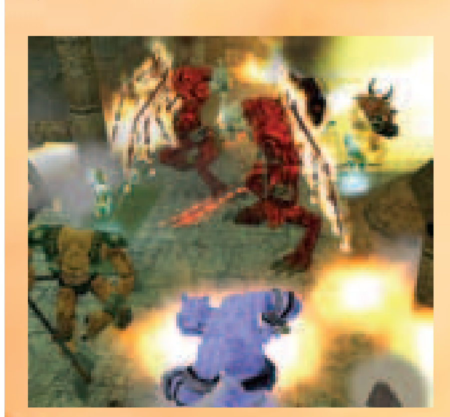
NEVER: WINTER

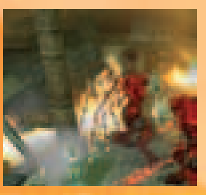
ский бета-тест вообще еще не начинался. Тем не менее с точки зрения сюжета и содержания игра полностью готова, и то, что мы увидели, произвело на нас самое благоприятное впечатление.

Первая глава достаточно линейна, но в дальнейшем квесты становятся значительно более сложными и увлекательными. Так, квест Spirit of the Wood вызывает ассоциации с анимешной « Мононоке» от Хийяо Мийазаки: сама природа отравлена и повернута против человека, и вы должны или излечить ее, или уничтожить. Другой замечательный пример: настоящая жемчужина Neverwinter – квест Village of Eternal Night, когда вам приходится выступать в роли судьи преступлений двух братьев. Суть заключается в том, что время остановилось для двух разбойников из небольшого городка, который они когда-то грабили, и все ждут, чтобы прибыли вы и стали судьей их преступлений. Вы должны переговорить с братьями и выяснить, кто из них несет ответственность за леденящее кровь злодеяние, в результате которого в городе вдруг пропали все дети. По мере выполнения квеста вы снимете показания с обоих подозреваемых, после чего признаете одного из них виновным, а другого освободите. При этом можно вынести вердикт, который кажется самым очевидным, а можно попытаться как следует разобраться в фактах, чтобы принять более обоснованное решение. А если копнуть еще глубже, то вы сможете выяснить, какое же именно преступление стоит за этим ужасным событием (правда повергнет вас в шок!). Самое же интересное то, что подобно многим другим квестам в *Neverwinter Nights* здесь не существует универсального "правильного" способа выполнить задание: вы можете или бездумно делать то, что вам говорят другие, или же, копнув поглубже, узнать в качестве награды великолепную историю и получить опыт. Конечно, не все квесты так же хороши, как этот (в игре полно примитивных заданий типа «пойди туда-то, убей того-то»), но именно они выделяют *Neverwinter Nights* на фоне других RPG.

Neverwinter Nights поступит в продажу в июле, и в коробке вы найдете целых три программы: собственно игру, редактор Aurora для изготовления самодельных модулей и клиентскую программу Dungeon Master'a для управления прохождением этих модулей. Мы не сомневаемся, что *Neverwinter Nights* станет украшением классической коллекции игр от BioWare, а клиент DM, скорее всего, действительно окажется очень классной штукой. Пока мы не имели возможности оценить то, насколько хорошо (или плохо) он работает, но мы обязательно вернемся к этому вопросу через месяц, когда опубликуем обзор финальной версии. Кроме того, мы обещаем как следует изучить редактор Aurora, являющийся на самом деле наиболее претенциозным и революционным элементом Neverwinter. Четыре года мы ждали, пока BioWare сделает очередной шаг в развитии жанра RPG, и хотя не все обещания разработчиков оказались выполненными, игра по-прежнему привлекает наше самое пристальное внимание и заставляет с нетерпением ждать финального релиза.

IN CONTRAST to *Baldur's Gate*, the first few areas of *Neverwinter Nights* are heavily populated so you aren't running through lots of empty space.







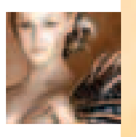
ПАРТИЯ ИЗ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА

В отличие от *Baldur's Gate Neverwinter Nights* – не «партийная» ролевая игра, т.е. непосредственно вы управляете только главным героем, хотя и можете нанять контролируемого AI помощника. Компьютер полностью управляет им - вам даже не позволят копаться в инвентаре спутника и экипировать его. Самое большее, на что можно рассчитывать, это косвенные приказы типа «следуй за мной, атакуй ближайших противников, лечи меня». Невозможность отдавать прямые и конкретные указания довольно сильно злит, особенно если учесть, что помощник не всегда вас слушается: например, мой вор упорно отказывался открыть сундук, даже после того как я на нем кликал (это стандартная команда, предписывающая использовать доступные скиллы на указанном предмете). Возможно, если бы AI работал корректно, такая проблема просто не возникла бы, но, учитывая, что мы имели дело с бета-версией, можно надеяться, что все эти баги будут вычищены в финальном релизе.

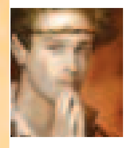
Сам факт, что вы управляете только одним героем, заставляет очень тщательно подходить к выбору его профессии. Чтобы компенсировать ваши слабые стороны, разрешается взять только одного вспомогательного персонажа. Правда, некоторые спеллкастеры, например, Sorcerer и Cleric, могут временно вызывать на помощь различных существ, используемых в качестве пушечного мяса. Кроме того, классы Sorcerer и Wizard имеют спутников-фамильяров, а Druid и Ranger – зверей-компаньонов. Кстати, фамильяр – это своего рода исключение из правила, что управлять можно только главным героем: вы можете в любой момент взять на себя управление фамильяром, но при этом теряется контроль над основным персонажем.

ВЫДАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ

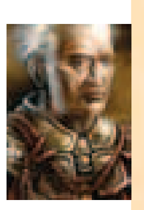
По мере расследования причин эпидемии и козней стоящего за ней культа вы встретите в мире *Neverwinter Nights* много известных личностей.



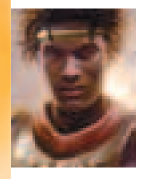
ARIBETH: Прелестная эльфийка-паладин, служащая богу справедливости по имени Тур. Она является протектором города Neverwinter и больше всего на свете желает покончить с разразившейся эпидемией. Aribeth – ваш главный собеседник, с ней придется общаться в течение всей игры. Так что пусть вас не смущает кажущаяся холодность девушки на начальном этапе – по мере развития сюжета вы узнаете о ней много интересного.



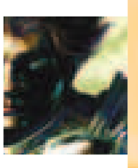
FENTHWICK: Возлюбленный Aribeth является вашим главным союзником и всячески способствует успеху всего предприятия. Он клирик, тоже поклоняющийся Тур'у, на нем лежит ответственность за расследование деятельности культа, вызвавшего эпидемию.



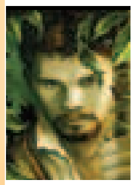
DESTHER: Этот импозантный клирик служит богу войны по имени Helm. Он прибыл на помощь городу Neverwinter из Helm's Hold, и пока вы ищете лекарство, Desther и его последователи сдерживают распространение болезни с помощью заклинаний.

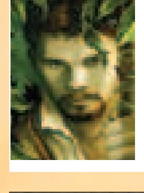


AARIN GEND: След культа приводит вас в город Port Llast, в котором действует лазутчик из Neverwinter по имени Aarin Gend. Впоследствии он присоединится к Aribeth, чтобы помочь ей информацией и советами.



SOLOMON: После того как вы победите чуму, вас разыщет хоббит Solomon, чтобы поблагодарить за избавление от напасти и помочь с выяснением местонахождения культа.





AAWILL: Этот архидруид надзирает за лесом Neverwinter Woods и он крайне обеспокоен болью и гневом, переполняющими Spirit of the Woods. Aawill почти не участвует в основном квесте, но может дать кучу ценных советов по ходу игры.

ОДНИМ ИЗ ВАШИХ потенциальных спутников является вор Tomi. Прочие наемники – это Barbarian, Bard, Cleric, Monk и Sorcerer. Несмотря на то что в каждый конкретный момент вы имеете право взять только одного из них, в ходе игры герою, скорее всего, потребуются услуги всех шести.



СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ 3-ЕЙ РЕДАКЦИИ

Наиболее широко обсуждаемое различие между *Neverwinter Nights* и Baldur's Gate – это использование в Neverwinter 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons. Но в отличие от Pool of Radiance II Neverwinter использует эти правила точно и корректно. Более того, в них даже был внесен ряд улучшений вроде усиления способности Toughness и введения новых боевых скиллов.

Даже «случайно забредшие» геймеры, не знакомые с правилами D&D, обратят внимание на то, как тонко в *Neverwinter Nights* можно настраивать параметры и способности персонажа и какие богатые возможности открываются при получении героем новых уровней. С каждым уровнем помимо повышения количества хит-пойнтов и классовых способностей вы приобретаете новые навыки или улучшаете имеющиеся, а каждые три уровня герой может выбрать новую специальную способность (feat) (например, Cleave – возможность, убив врага, нанести дополнительную атаку ближайшему противнику). Всего в игре будет более 30 feats и более двух десятков скиллов. Среди них много традиционных – например, воровские навыки (прятаться в тени, бесшумно двигаться, находить ловушки, подслушивать), но есть и совершенно новые скиллы, даже для 3-ей редакции D&D, – например, Parry и Discipline (боевые умения, позволяющие файтерам в рукопашном бою контратаковать противника или блокировать специальные атаки). И хотя не все скиллы и способности выглядят одинаково сбалансированными, их огромное разнообразие должно послужить существенным стимулом для повторных прохождений.

Прочие блага 3-ей редакции включают упрощенный бой, более быстрый набор уровней, упрощенную систему мультиклассов, а также всевозможные магические feats. По сути, эти способности позволяют усиливать эффект заклинаний. Например, вы применяете к заклятию Fireball способность Maximize Spell или вдвое удлиняете время действия заклинания Stoneskin с помощью способности Extend Spell.

NIGHTS

Read Me

Подборка новостей, мнений и случайного материала **под редакцией Кена Брауна**



ЭКСКЛЮЗИВ

Ты нужен Дяде Сэму! (чтобы порвать кого-нибудь на фраги)

Армия США разрабатывает две компьютерных игры для бесплатного распространения. Том Прайс, Тьерри Нгуен

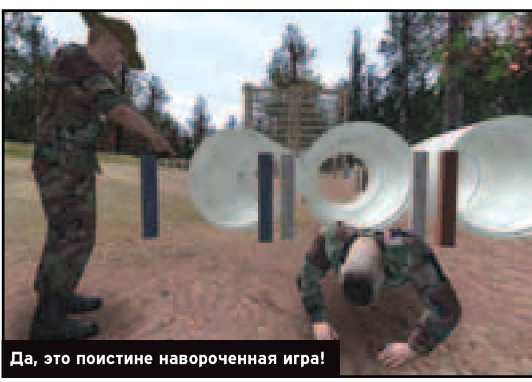


Игры, разрабатываемые под эгидой армии США, весьма реалистично передают солдатский быт.

В 1984 году на экраны вышел фильм «*The Last Starfighter*», в котором молодые люди, набравшие на аркадных автоматах высокие результаты, вербовались на службу в космофлот инопланетян, которые, как оказалось, специально установили на Земле такие автоматы, чтобы отбирать себе пилотов. Сама по себе кинокартина была довольно дурацкой, но, судя по всему, идея отбора будущих солдат с помощью компьютерных игр отнюдь не кажется дурацкой руководству армии США. Следуя этой идее, а также учитывая постоянно растущую популярность сетевых шутеров вроде *Counter-Strike* и *Delta Force*, армейское руководство приняло решение повысить популярность военной службы среди молодежи путем создания собственной игры и раздачи ее всем желающим бесплатно.

«На самом деле, это, скорее, реклама армии, а не способ привлечь новобранцев», – заверяет нас продюсер Майк Каппс, который вместе с профессором Джоном Хайлсом возглавляет команду разработчиков, состоящую сплошь из ветеранов игровой индустрии и базирующуюся в Высшей Военно-Морской Школе в Монтерее, штат Калифорния. Однако мистер Каппс может говорить все что угодно, но армейское командование, похоже, действительно надеется, что точное моделирование современного сухопутного боя (благо, под рукой имеется лучший консультант всех времен и народов – армия США), а также веселый и увлекательный геймплей в стиле *Counter-Strike* должны побудить множество молодых людей прийти на вербовочные пункты. Этот трехмерный шутер под названием *Operations* сделан на движке *Unreal Warfare* и, как ни странно, он выглядит вполне прилично – значительно более прилично, чем большинство вещей, изготавливаемых на деньги правительства.

В недрах армии сейчас идут целых две разработки – двухмерная игрушка в стиле *The Sims* под названием *Soldiers* (см. на следующей странице) и уже упомянутый шутер *Operations*, сделанный «по мотивам» *Counter-Strike*. Геймплей *Operations* имеет такую же «раундовую» структуру, что и в *CS*, но задания значительно более разнообразны. Вместо однообразной борьбы с террористами в закрытых помещениях нам предложат высадки десанта и другие эпизоды, иллюстрирующие реальные армейские операции. Оружие будет, с одной стороны, максимально реалистичным, а с другой, *Operations* все-таки останется игрой, а не превратится в сверхсложный симулятор. Кстати, авторы обещают очень точно смоделировать всю баллистику и отказы оружия (чрезвычайно важный момент в настоящем сражении, спросите любого ветерана).



Да, это поистине навороченная игра!

Идея разработки тактического симулятора для повышения популярности армии довольно необычна, но в логике ей не откажешь.

В игре несколько различных классов бойцов, так что можно будет побыть и снайпером, и тяжелым пулеметчиком, но при этом вам не позволят просто выбрать свою специализацию в начале игры. Хотите стать снайпером – извольте пойти в специальную школу (т.е. пройти в одиночном режиме специальный тренировочный уровень). И это – помимо четырех основных уровней обучения, которые вы должны завершить, чтобы игра вообще пустила вас в онлайн. Кстати сказать, большинство сценариев разворачиваются на реальных территориях, а обучающие уровни очень точно воспроизводят тренировочные базы армии США.

Еще интересный момент: хотя большая часть сражений будет разворачиваться между американскими солдатами и разного рода международными террористическими организациями, вы НИКОГДА не сможете поиграть за террориста. Независимо от того, за какую команду вы сражаетесь, боевые товарищи всегда будут отображаться на экране вашего монитора как солдаты армии США, а враги – как террористы.

И *Operations*, и *Soldiers* должны уйти на золото приблизительно 1 июля, после чего будут бесплатно распространяться на дисках, прикладываемых к игровым и техническим журналам вместе с другим программ-







Среди террористов нашелся один умный человек, решивший сдаться и таким образом сохранить себе жизнь.

ным обеспечением, а также через Интернет. Учитывая, что при такой схеме распространения очень быстро должно сформироваться онлайновое сообщество, армейское руководство уже приготовило более 100 выделенных серверов специально для этого шутера. А поскольку правительство выделило финансирование на данный проект аж до 2007 года, команда разработчиков будет постоянно добавлять в игру новые уровни и фишки.

Да, на первый взгляд вся эта концепция звучит довольно необычно, но в определенной логике ей не откажешь – ведь армия не просто выбирает и утверждает какую-то игру в качестве приманки для молодых людей, а сама ее разрабатывает. Кстати, когда *Operations* выйдет, в обществе наверняка поднимется большой шум по поводу насилия в играх и их пагубного влияния на массовое сознание. И мы готовы биться об заклад, что этот шутер стал одной из главных тем на выставке *E3*, где о нем объявили официально.

Мы все пойдем в солдаты

Вторая игра, разрабатываемая в недрах армии США, еще более амбициозна. *Soldiers* – это попытка донести до геймеров впечатления человека, поступившего на военную службу.

Главный дизайнер этой игры Джон Хайпс – отнюдь не новичок в индустрии, несколько лет назад он работал в компании Maxis под руководством самого Уилла Райта (автор *SimCity*), где и увлекся высокореалистичными симуляторами. Ядро игры *Soldiers* – специально созданный Хайпсом генератор событий. По большей части, сюжет развивается независимо от игрока, но в самые ключевые моменты от нас будет требоваться принятие важных решений по поводу дальнейшей судьбы своего компьютерного двойника. Эти решения в свою очередь приводят к появлению абсолютно новой сюжетной линии (в отличие от большинства современных игр, где сюжет жестко задан с начала и до самого конца), которой вы следуете до наступления следующего решающего момента. Чтобы собрать материал, необходимый для игры такого масштаба, Хайпс опросил порядка 700 солдат, и теперь вы можете стать кем угодно – обычным пехотинцем, механиком или даже кларнетистом военного оркестра.

Одна из наиболее интересных возможностей, обещанных авторами в будущем – это связь между играми *Soldiers* и *Operations*. Разработчики собираются дать игрокам возможность воспитывать персонажей в *Soldiers*, а затем импортировать их в *Operations*, причем боевые способности солдат будут соответствовать подготовке, полученной в тренировочном лагере. Например, если вы выбрали карьеру военного инженера, то в *Operations* сможете строить баррикады. Разумеется, объединение двух настолько разных продуктов и их взаимная балансировка – дело долгое и трудное, но мы обещаем вам пристально следить за дальнейшей судьбой этого симулятора военной карьеры.





Join the Resistance

Новый приквел к *Operation Flashpoint* скоро в продаже

Для любого поклонника серьезных военных симуляторов вершиной творения по-прежнему остается *Operation Flashpoint* – игра, получившая почетный титул Лучшей Игры 2001 года по версии *CGW*. Если вы уже прошли все адд-оны и повоевали на стороне Советов в кампании *Red Hammer*, то теперь пришло время примкнуть к силам Сопротивления. Действие *Resistance* разворачивается за несколько лет до событий оригинальной *OFP*. Нам предстоит примерить кирзовые сапоги Виктора Трошки – бывшего военного, вдруг решившего покончить с принявшим угрожающие масштабы сосредоточением советских войск на острове Ногова. Адд-он включает 20 новых миссий, целями которых может быть спасение заложников, незаметное проникновение во вражеские конвои, набор солдат, разведка и т.д.

Разработчики из Bohemia Interactive готовят целый ряд новых транспортных средств – мотоциклов, лодок, автобусов и даже танков с настраиваемым вооружением. Разумеется, обещано множество новых стволов. Кроме того, в *Resistance* будут улучшены сетевой код и графика – особенно здорово смотрится земля, покрытая новыми текстурами высокого разрешения. Компании Bohemia и Codemasters клянутся, что по своему масштабу этот адд-он сможет поспорить со многими отдельно выходящими играми.

The Sum of All Fears сочетает движок от *Ghost Recon* с классическим *Rainbow Six*'овским геймплеем.

ПИФ-ПАФ

Штормовое предупреждение от Тома Клэнси

Два абсолютно разных шутера – The Sum of All Fears и Splintered Cell – целятся в нас. Джейсон Бэблер

Список эшен-новинок «от Тома Клэнси» отнюдь не исчерпывается игрой, ставшей в этом месяце темой номера. Так, в мае компания Ubi Soft выпустила шутер *The Sum of All Fears,* причем этот релиз совпал с выходом на экран одноименной кинокартины. Сюжет игры (предварительный обзор которой был в предыдущем номере CGW) основан на событиях фильма и романе Т. Клэнси, но пострелять за Джека Райана, увы, не удастся. Вместо этого вам предстоит стать членом элитной спецкоманды ФБР и сорвать планы особо опасной группы террористов, выслеживая и обезвреживая их в Западной Виржинии, на Ближнем Востоке и в Южной Африке.

Игра разработана компанией Red Storm Entertainment, создателем знаменитого *Rainbow Six,* и сочетает движок от *Ghost Recon* с классическим *Rainbow Six*'овским геймплеем. Вы сможете или сражаться в команде из трех человек, или же присоединиться к онлайновой битве с участием до 36 живых игроков.

Вторая игра от Тома Клэнси выйдет не раньше конца этого года, но ее уже прочат в киллеры *Metal Gear Solid*. Более того, *Tom Clancy's Splintered Cell* имеет все шансы стать новым эталоном качества стелс-экшенов, если разработчики действительно выполнят все, что пообещали на выставке E3. Вместо командных тактических сражений в духе *Rainbow Six* вам предстоит действовать за одинокого суперагента, сотрудника секретного подразделения Национальной Службы Безопасности под названием «Третий Эшелон». Кроме того, в *Splintered Cell* будет вид от третьего лица, а основной упор сделан на скрытность операций. Подобно незабвенному *Thief,* в игре даже присутствует специальный «стелс-индикатор», показывающий насколько хорошо героя видно или слышно.

Анимация в *Splintered Cell* выше всяких похвал. Каждый прыжок с высокого выступа превратится в целое представление, герой будет грациозно гасить энергию падения и бесшумно приземляться за спинами ничего не подозревающих противников. Еще более эффектны боевые приемы в стиле Джеки Чана – с их помощью вы сможете несколькими ударами выбить выступы в стене и забраться довольно высоко вверх, чтобы без проблем отстреливать врагов.

Кроме того, у героя будет огромное количество всевозможных технических приспособлений – миниатюрные камеры, выстреливаемые в стены, оптоволоконные камеры, которые можно просовывать под двери, а также инфракрасные детекторы, способные на расстоянии засечь тепло человеческого тела. Разработчики не забывают даже о таких мелочах, как постепенное остывание трупов с течением времени!

Splintered Cell делается на движке *Unreal* от компании Epic, поэтому важным элементом геймплея станут всевозможные световые эффекты. Раскачивающиеся лампы будут отбрасывать совершенно правильные тени (а случайная тень тут же выдаст вас противникам). Впрочем, свет можно будет и погасить – например, разбить лампочку, а затем в темноте ждать, пока мимо не пройдет охранник. Единственный игровой аспект, который нам пока не удалось оценить, – это искусственный интеллект. Но если менеджеры компании Ubi Soft смогут обеспечить достойную реализацию AI, то этой осенью нас ждет настоящий хит.



Движок *Splintered Cell* демонстрирует потрясающие тени и световые эффекты.





АНОНС

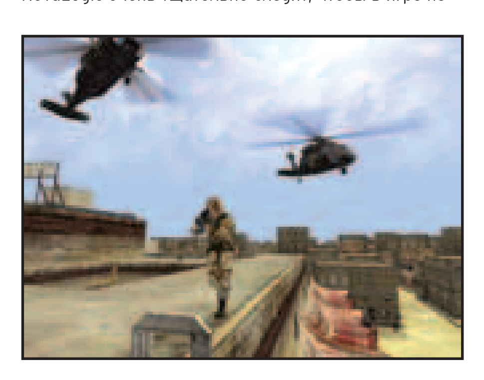
Black Hawk Down

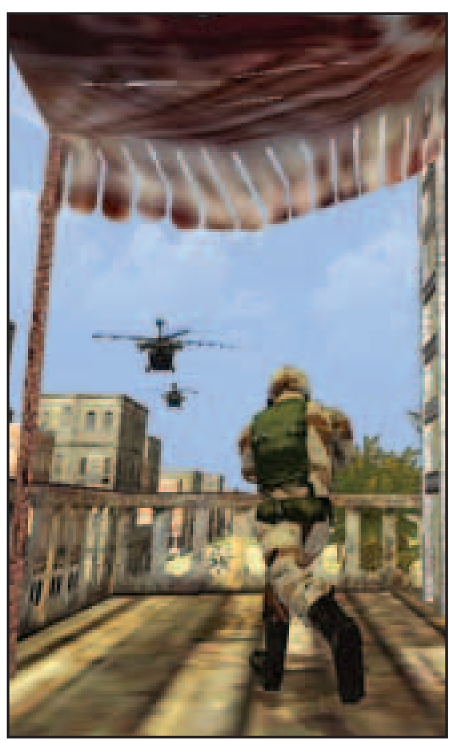
NovaLogic разрабатывает тактический симулятор, посвященный Сомалийским событиям 1993 г. Кен Браун

Может ли одно из самых унизительных военных поражений в истории США стать темой для хорошей игры? Почему бы и нет – ведь этот позорный эпизод уже послужил основой для популярной книги и получившего кучу наград фильма, быть может, компьютерная игра – это как раз то, что доктор прописал...

Недавно нам стало известно, что компания NovaLogic (создатель серии *Delta Force*) приобрела лицензию на знаменитый боевик Марка Боудена *Black Hawk Down* и приступила к разработке нового шутера на модифицированном движке *Comanche 4*.

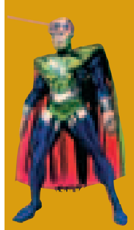
Сюжет основан на реальных сомалийских событиях 1993 года, связанных с операцией «Возвращение надежды». По словам авторов, в финальной миссии игроки смогут даже поучаствовать в печально знаменитом рейде на Могадишу. Обещана куча интересных многопользовательских примочек, включая управление наземными транспортными средствами и вертолетами, кроме того, только в мультиплеере можно будет поиграть за сомалийских повстанцев. При этом NovaLogic очень тщательно следит, чтобы в игре не было сцен, в которых американских солдат избивают или волокут по улицам их окровавленные трупы. Это радует.





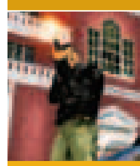
Предполагается, что *Black Hawk Down* выйдет к Рождеству.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



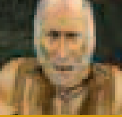
ХОРОШИЙ
ПАТЧ К FREEDOM FORCE, ДОБАВЛЯЮЩИЙ РЕЖИМ SKIRMISH

Замечательная игрушка от компании Irrational Games, сделанная по мотивам классических американских комиксов, по-прежнему остается в списке кандидатов на звание Игры Года – если вы до сих пор ее не попробовали, то скорее бегите в магазин. Единственным минусом *Freedom Force* было отсутствие режима Skirmish, но дизайнер Кен Левайн заверил нас, что соответствующий патч почти готов и, возможно, к тому моменту, как вы будете читать эти строки, он уже появится в Интернете.



ПЛОХОЙ
ИЗ GTA3 ВЫКИНУТ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

Мы с таким нетерпением ждали выхода PC-версии приставочного экшена *Grand Theft Auto III*, что чуть было не сделали его темой номера, но это было в то время, когда разработчики обещали нам мультиплеер на 16 игроков. К сожалению, этот режим оказался вырезан, – т.е. *GTA3* на компьютере ничем не отличается от своего консольного прототипа. Мы по-прежнему не сомневаемся, что игра станет хитом, но исчезновение фишки, которая позволила бы в очередной раз оставить приставочников с носом, не может не огорчать.



ЗЛОЙ
КОНЕЦ MIGHT AND MAGIC

Одновременным выпуском двух совершенно недоделанных игр и последующими массовыми увольнениями издательская компания 3DO нанесла последний смертельный удар некогда хитовой серии *Might and Magic*, детищу девелоперской студии New World Computing. По качеству и *Heroes IV*, и *Might and Magic IX* оказались на порядок хуже всех своих предшественников, это лишний раз подтверждает тот прискорбный факт, что руководство компании 3DO абсолютно безграмотно распоряжается принадлежащими ей торговыми марками – даже теми, что когда-то были популярны и приносили хорошую прибыль.



Броня довольно сильно меняет внешний вид героев.



Сжечь город еще проще, чем построить его.

HANDS ON

Shadowbane

Возводим и сжигаем города. **Тьерри Нгуен**



Раньше я думал, что *Shadowbane* – это очередная онлайновая RPG, в основе которой лежит бесконечное уничтожение монстров и поиск Меча Невероятной Крутости +5, а единственной более-менее осмысленной целью всего процесса является прокачка героя. Но встреча с сотрудниками студии Ubi Soft Montreal все изменила – я понял, что *Shadowbane* скорее надо рассматривать как симулятор строительства гильдий с элементами риал-тайм стратегий.

друг на друга. Разработчики любезно предоставили мне возможность поиграть рейнджером 30-го уровня, вполне способным в одиночку разбираться с драконами и прочими подобными тварями, и должен сказать, что мой герой имел очень мало общего с другим рейнджером аналогичного уровня, тоже шатавшимся по округе. Кроме того, помимо стандартных фэнтезийных народов, авторы предлагают нам в качестве играбельных рас летающих людей-птиц и невероятно мощных минотавров, но таких

Всерьез разозлив кого-нибудь, вы рискуете попасть в список non-grante, после чего на вас начнут нападать все NPC в этом городе.

Набирая опыт, герой постепенно переходит от количественных улучшений к качественным – т.е. начав игру одним из базовых классов (например, бойцом), к 10-му уровню вы сможете выбрать своему аватару уже более конкретную профессию (скажем, рейнджер). С этого момента персонаж получает доступ к различным специальным дисциплинам, владение которыми и определяет, в конечном итоге, его возможности и крутизну. Благодаря огромному количеству этих дисциплин, два героя-мага, изначально абсолютно одинаковые, могут со временем стать совершенно непохожими

героев смогут создавать лишь те игроки, что уже провели в *Shadowbane* достаточно долгое время.

В большинстве онлайновых RPG разрешается строить и покупать дома, чтобы отдыхать и хранить там награбленное добро, но в *Shadowbane* мы сможем возводить целые города – с магазинами, гильдиями и жилыми строениями. Чтобы построить что-либо, нужно просто купить соответствующее разрешение и указать место. Всего будет 7 уровней зданий. Построив магическую лавку или кузницу, вы сможете нанять персонал, чтобы вести торговлю или изготовлять предметы. Разумеется, возведение и содержание магазинчика, даже если там продаются обычные (т.е. не волшебные) товары, – дело довольно дорогостоящее, поэтому просто так взять и с поппинка отгрохать здание не получится. Тем не менее крупные и богатые гильдии игроков смогут строить города, ПОЛНОСТЬЮ им принадлежащие. И только в таких городах можно будет создавать «запретные списки игроков». Стоит типу, внесенному в такой список, оказаться поблизости от города, как все городское NPC-население бросится его убивать. Но сделав кому-нибудь такую гадость, следует быть вдвойне осторожным, находясь поблизости от окрестных городов, поскольку в качестве мести ваш неприятель мог убедить их власти внести в запретные списки ВАШЕ имя. Впрочем, при наличии достаточных средств вы можете построить собственный требушет и разнести любой город по кирпичикам...

Что касается лично меня, то я с нетерпением жду выхода *Shadowbane* именно из-за его оригинальных элементов RTS, хотя система развития персонажа тоже выглядит в высшей степени привлекательно.

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot	IGN.com	GameSpy	GameRankings.com
Bridge Commander	B+	B-	A	B+	A	A-	B+
Destroyer Command	D	B	*	F	C	*	C
Freedom Force	A+	A	*	A	A	A-	A-
NASCAR Racing 2002 Season	B+	A	A	A-	B+	A	A-
Mall Tycoon	F	D	D-	D+	D+	*	D
Tiger Woods 2002	B-	B	*	B+	B+	*	B+

A – НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; **F** – НАИХУДШИЙ РЕЙТИНГ; ***** – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

E3 2002: PC-игры наносят ответный удар!

Несмотря на то что общее число компьютерных игр на выставке было невелико, среди них почти не было отстоя, а количество хитов побило все рекорды.

Джефф Грин

Деятели игровой индустрии часами простаивали в очереди, чтобы увидеть демо-версию *DOOM III*. Нас выручили всемогущие журналистские удостоверения – благодаря им мы сразу оказались в самом начале этой очереди. Ха!!!



Компания Monolith порадовала нас великолепными демками *No One Lives Forever 2* и *Tron 2.0* (см. внизу).

Ежегодный источник дикой головной боли для всех игровых журналистов, фестиваль лжи и обмана под названием E3 (the Electronic Entertainment Expo), в этом году опять проходил в Лос-Анджелесе, и, разумеется, с участием бравых сотрудников *CGW*. Некоторые из нас в этом году даже взяли с собой ручки для записей и обулись перед дальней дорогой – все это сделало процесс подготовки репортажа менее тяжелым и болезненным.

Первое, что бросилось нам в глаза, – это спокойная и деловая атмосфера, царившая на E3 в этом году, просто рай по сравнению с тем, что было в прошлый раз, в разгар кровопролитной войны приставок. Но самое потрясающее, что за все эти дни мы НИ РАЗУ и ни от кого (в том числе, и друг от друга) не услышали навязшего в зубах вопроса о скорой и мучительной смерти компьютерных игр. Потому что для нас, PC-шников, нынешняя E3 стала настоящим триумфом. И дело даже не в том, что именно компьютерная игра – великий и ужасный *Doom III* – стала в этом году Главным Событием Выставки. Больше всего нас поразило обилие высококлассных PC-игр и то, как здорово они выглядели на фоне приставочных проектов.



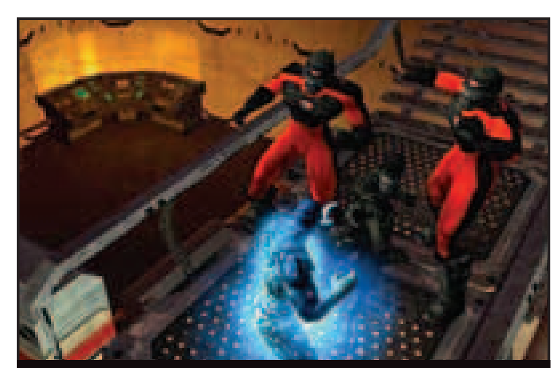
Если оценивать успех игр на E3 по поднятому ими шуму, то жуткая и кровавая демо-версия *Doom III*, однозначно, побила все рекорды.

Как id сломала кайф всем остальным

Разумеется, суперхит *Doom III* от компании id Software полностью поглотил внимание всех посетителей выставки. Чтобы увидеть его потрясающую воображение демку, демонстрируемую авторами в закрытом павильоне, сотни человек выстраивались в многочасовые очереди. И те, кому это удалось, отнюдь не были разочарованы. Озвученная самим Трентом Резнором, демка *Doom III* обрушила на наши органы чувств настоящий шквал. Разумеется, ребята из id добились своей цели – заставили всю выставку говорить только о себе (открою вам секрет: о таком успехе втайне мечтает каждый разработчик, собирающийся на E3).

Вообще, в этом году урожай шутеров был очень богатым, перед нами прошло целое созвездие великолепных хитов – *Unreal Tournament 2003, Unreal II, Counter-Strike: Condition Zero, No One Lives Forever 2, Star Trek: Elite Force II,* а также готовящаяся игрушка про Джеймса Бонда от EA под названием *007: Nightfire*. Кроме того, мы наконец-то собственными глазами увидели *Planetside* – уже очень давно пребывающий в разработке массовый сетевой шутер от Sony Online – и смотрелся он просто превосходно. А мы уже беспокоились, что эта игра провалилась в ту же самую черную дыру, что и без вести пропавший *Sovereign*.

Кроме того, выскочки из Monolith еще раз показали всем, насколько серьезны их планы по завоеванию игрового Олимпа. Эти парни продемонстрировали пораженной публике работающую версию *NOLF 2,* пред-



Как ни странно, никому до этого не известная игрушка *City of Heroes* от компании Cryptic Studios смотрелась очень достойно на фоне маститых и широко раскрученных онлайновых RPG.

ставили весьма занятную игрушку под названием *Tron 2.0.*, а затем, на сладкое, сделали как громом всех поразившее заявление о том, что их компания приступает к разработке массовой сетевой игры *The Matrix Online* по мотивам знаменитого фильма.

В Интернете становится тесно

Массивные многопользовательские Интернет-игры стали на этой выставке еще одним доказательством превосходства PC как игровой платформы, – ведь каждый издатель спит и видит, что ему перепал кусочек от жирного пирога *EverQuest*, пользователи которого ежемесячно отстегивают Sony Online по $13. Самое ужасное для нас, геймеров (вернее, для наших кошельков), заключается в том, что многие из таких претендентов показали на E3 очень сильные и интересные разработки. В данный момент мы не беремся предсказывать победителей и побежденных в той жестокой борьбе за наши с вами кровные баксы, которая вскоре разгорится между этими играми.

Сама компания Sony Online показала целых две MMORPG, в чьих названиях присутствует магическое слово *EverQuest*, – очередной add-on Planes of Power и совершенно потрясающе выглядящий EverQuest II, графика которого (на GeForce 4) была одной из самых красивых на E3. Ко всему прочему, совместно с LucasArts, Sony представила еще одну онлайновую ролевку – *Star Wars Galaxies*, признанную в прошлом году Лучшей Игрой Шоу. На этот раз был показан вполне играбельный прототип, каждым своим кадром демонстрирующий воистину небывалые размах, глубину и атмосферу; и всем стало окончательно ясно, что *Episode II* – полный suxx.

Впрочем, другие издатели-тяжеловесы старались не отстать от Sony и тоже представили на суд публики весьма впечатляющие демки: Blizzard – *World of WarCraft*, Microsoft – *Asheron's Call II*, а EA – *The Sims Online*. Кстати, последняя выглядела просто блестяще и заткнула рот всем, кто до этого громко и вслух сомневался, что идею воспитания Симов можно корректно перенести в онлайн (кстати, бесплатный совет: немедленно начинайте копить на дополнительные компьютеры для жены, подруги и мамы).

Много шума наделала сетевая игрушка *City of Heroes*, разрабатываемая компаний Cryptic Studios и ncSoft (авторы *Lineage: The Bloodpledge*). *City of Heroes* даст нам возможность стать этаким маскарадным крестоносцем и в режиме online показать всем преступникам, где раки зимуют. Возможно, мы в *CGW* до сих пор пребываем под впечатлением от *Freedom Force* и фильма *Spider-Man*, но нам эта игрушка про крутых супергероев очень понравилась. Ждите подробного рассказа о ней в одном из ближайших номеров.

Лучше меньше, да лучше

Даже на фоне несколько поутихшей по сравнению с прошлым годом шумихой вокруг приставок, хорошо заметно, что количество PC-игр, представляемых на E3, стало существенно меньше. Тем не менее, считаем нужным повторить еще раз: мы отнюдь не считаем это плохим признаком.

Да, в целом PC-игр стало меньше, но и отстойных PC-игр при этом стало НАМНОГО

САМЫЕ ЯРКИЕ МОМЕНТЫ E3

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

В бета-версии, показанной на выставке, боевой режим уже работал, так что нескольких штурмовиков мы таки пристрелили. Подобно настольным RPG от компании Wizards of the Coast, *SWG* использует систему D20 (т.е. все события определяются бросками 20-гранных кубиков), при этом вычисления остаются скрытыми от глаз игрока, и все, что от него требуется – нажимать на курок.

После того, как двойным кликом вы включаете боевой режим, в верхнем правом углу появляется список возможных действий. Можно использовать стандартные атаки или же включать в него специальные приемы. Важнейшие внешние факторы, влияющие на исход сражения, – это рельеф (сверху атаковать всегда удобнее) и позы противников (например, пригнувшийся против лежачего). В целом создается впечатление, что *SWG* удачно сочетает тактический RPG-шный геймплей с удалым экшеном. Если вы хотите принять участие в бета-тестировании, зайдите на сайт starwarsgalaxies.com.

The Sims Online

В мире *The Sims Online* ваше будущее ДЕЙСТВИТЕЛЬНО находится только в ваших собственных руках. Карнавалы с полуобнаженными красавицами и клоунами, ковбойские бары для супергероев, а также эксклюзивные особняки в горах – вот лишь несколько примеров разнообразных возможностей, предоставляемых игрой. Приложив достаточное количество усилий, вы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сможете изменить этот мир по своему вкусу. Или не сможете. Ведь ничего запрещенного нет, хотите – крушите вещи, хотите – устраивайте танцевальный зал в своей спальне. Открытый игровой дизайн позволяет без проблем включать в игру самодельные предметы одежды и объекты (аналогично *The Sims*), так что потенциал для вашего самовыражения не ограничен практически ничем...





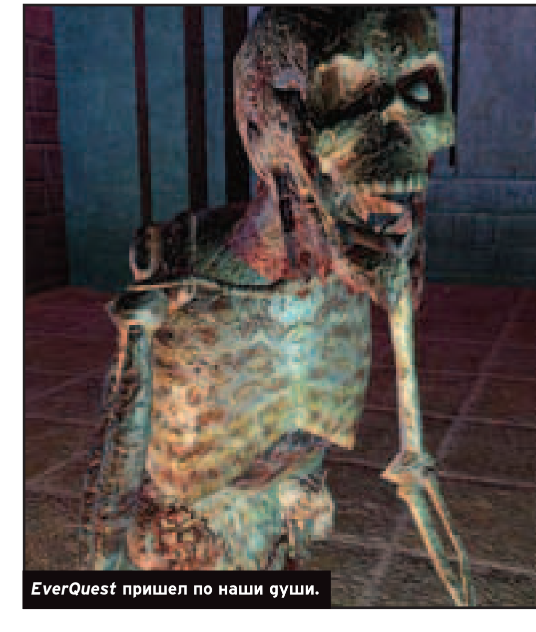
Command & Conquer: Generals

Возьмите сумасшедшую играбельность *Red Alert 2* и *Yuri's Revenge*, соедините ее с современными 3D технологиями, и вы получите *C&C: Generals* – сногсшибательную псевдореалистическую стратегию, посвященную мировой войне, которая разразится в самом ближайшем будущем. Некоторые фишки этой игры привели нас в благоговейный трепет. Например, когда один игрок, действующий за террористов, разрушил дамбу, чтобы залить водой вражеское поселение, его соперник в качестве мести сбросил ядерную бомбу на штаб-квартиру террористов! *C&C: Generals* обещает стать самой динамичной и увлекательной игрой во вселенной *C&C* за все время существования этой серии.

меньше! Возможно, это произошло потому, что всевозможные халтурщики и проходимцы, постоянно ищущие себе новых дойных коров, переключились на Xbox, перестав наконец-то порочить доброе имя НАСТОЯЩИХ разработчиков компьютерных игр. Возможно, причина в том, что до крупных издателей наконец-то дошла простая истина, которую самые мудрые компании вроде Blizzard осознали еще несколько лет назад, – что качество намного важнее (и прибыльнее!), чем количество. Впрочем, независимо от первопричины, в этом году мы имеем намного меньше отстоя и халтуры (вроде гонок на быках, так популярных в прошлом) и намного больше по-настоящему интересных игр, достойных внимания геймерской аудитории. В этом отношении нынешнюю выставку E3 надо признать потрясающе успешной. Так что, невзирая на недовольство, вызванное необходимостью писать по возвращении отчет о шоу, мы покидали его окрыленными и уверенными в самом светлом будущем PC-игр.



Вот он, *Planetside!* Несмотря на прямо-таки подозрительную сдержанность представителей компании Sony, эта игра была одной из главных сенсаций выставки.



EverQuest пришел по наши души.

САМЫЕ ЯРКИЕ МОМЕНТЫ E3

America's Army: Operations

Бесплатные игры – это хорошо. Бесплатные игры в стиле *Counter-Strike*, да к тому же еще на движке *Unreal II* – это еще лучше. Бесплатные игры в стиле Counter-Strike, разрабатываемые на деньги правительства США... м-да, это немного напрягает. Но до тех пор, пока в *America's Army: Operations* не появятся невидимые сообщения, промывающие геймерам мозги (пока их там нет), мы будем играть в этот шутер. А там – или клавиатура треснет, или мы стройными рядами пойдем на призывные пункты...





Republic: The Revolution

Игра *Republic: The Revolution* от компании Elixir Studios продолжает вновь и вновь удивлять нас, поскольку это одна из наиболее оригинальных, смелых, амбициозных и нелинейных стратегических игр всех времен и народов. Что-то среднее между *The Sims* и *«Доктором Живаго»*. Или что-то в этом роде. Ваша цель – свергнуть коммунистическое правительство и советский режим, но как это сделать - восстанием ли, террором, а может, дипломатией – зависит только от вас. С каждым месяцем игра выглядит все более и более впечатляющей. Следите за нашими публикациями.



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Doom III

Кровавый кошмар кудесников из id. Тьерри Нгуен

Спросите любого – и все вам подтвердят, что именно *Doom III* стал главной сенсацией нынешней выставки E3. Более того, эта игра в очередной раз доказала, что id Software по-прежнему является лидером в создании трехмерных движков. Трейлер, показанный на E3, демонстрировал более 10 минут геймплея и по своему качеству легко обставлял самые крутые ролики из *Resident Evil* – а ведь это был НАСТОЯЩИЙ реальный геймплей, а не заранее отрендеренные графические сцены! Демка шла на Pentium 4-2.4 GHz с новейшей видеокартой от компании ATI, при этом модели двигались настолько плавно и гладко, что разум отказывался в это верить.

Разумеется, мы не могли не узнать новые инкарнации старых *Doom*'овских монстров. Вездесущие импы теперь не просто суетятся вокруг и пускают файерболы, они еще и прыгают на игрока сверху и периодически приводят его в замешательство пристальным взглядом своих блестящих насекомоподобных глаз. Pinkie Demons (именно так их называют ребята из id) щеголяют механическими ногами, что делает их прыжки еще более опасными. А новый Hell Knight оказался настолько огромен и проворен, что в буквальном смысле слова порвал игрока на тряпки.

Главная задача разработчиков - создать полноценный одиночный режим, который будет заставлять геймеров замирать от страха. Разумеется, мультиплеер тоже будет, но, по словам верховного божества id Джона Кармака, такого богатства режимов, как в *Q3*, ждать не стоит. Все технологические новинки, используемые в *Doom III,* – от нового звукового движка Surround-Sound 5.1 до физической модели Rag Doll (тряпичная кукла) – служат одной цели: создать самую кошмарную и кровавую игру всех времен и народов. Судя по демке, большую часть времени нам предстоит сражаться с врагами один на один – будь то морпех-зомби или уже упомянутый рыцарь ада. Один из наиболее часто используемых способов напугать игрока – переключение камеры на перспективу от третьего лица во время важнейших сцен, иногда камера может даже завернуть за угол, продемонстрировать вам зомби, заряжающего свой миниган, а затем вернуться к нормальному виду из глаз, чтобы вы успели подготовиться к неминуемому столкновению.

Разумеется, мы с нетерпением ждем выхода этой игры, запланированного на следующий год. Как известно, *Doom* всегда славился бьющим через край экшеном на уровнях, под завязку забитых полчищами монстров. Но на этот раз кудесники из id решили сделать акцент на драках не более чем с одним-двумя противниками – что ж, значит, при любом раскладе мы получим игру, совершенно непохожую на все предыдущие творения этой великой компании.

Doom III – это Resident Evil от первого лица.







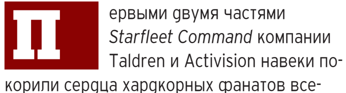
Starfleet Command III предоставит игроку еще больше возможностей по индивидуальной настройке кораблей.

СКОРО

Starfleet Command III

Управлять звездолетом смогут даже чайники.

Роберт Коффей



Первыми двумя частями *Starfleet Command* компании Taldren и Activision навеки покорили сердца хардкорных фанатов вселенной *Star Trek*. Задача третьей серии – привлечь людей, по большом счету равнодушных, к телевизионной эпопее – поэтому она несет в себе кучу всевозможных нововведений.

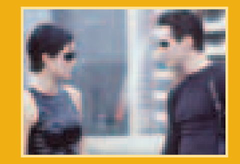
Во-первых, это будет первая игра серии *Starfleet Command*, чье действие разворачивается во вселенной *The Next Generation*. Во-вторых, авторы получили разрешение сделать *SFCIII* более простой в освоении. В результате игра освободится от гнета жестких правил *Starfleet Battles*, по которым были созданы две предыдущих части, и ее геймплей станет более четким и логичным. Интерфейс также подвергся кардинальному обновлению. Управление энергией звездолета существенно упростилось, а значит игроки смогут сосредоточиться на более важных вещах – оружии и щитах. Даже приборы стали значительно проще в обращении – например, показатель состояния щитов теперь показывает не шесть, а всего лишь четыре сигнала.

В целом же геймплей стал более сюжетно-ориентированным. Игроку предлагается три кампании – за Клингонов, Ромулан и Федерацию, – причем авторы клянутся, что каждая кампания будет абсолютно не похожа на две другие. Значение случайно сгенеренных сценариев уменьшилось, а «сюжетных» – напротив, выросло, т.к. ребята из Taldren считают, что только созданные вручную миссии могут адекватно передать атмосферу и ритм игры.

Смогут ли все перечисленные выше нововведения привлечь новых фанатов, или они только отпугнут старых? Ответ на этот вопрос мы узнаем в ноябре, когда *SFCIII* покинет свой док.

НОВОСТНОЙ БЛОК

Infogrames покупает Shiny и все права на *Matrix*



Компания Infogrames приобрела студию Shiny Entertainment (*MDK, Sacrifice*) у ее предыдущего владельца, Interplay, приблизительно за 47 миллионов долларов. Сделка включает также покупку прав на разработку и публикацию игр по продолжениям к фильму *«Матрица»*. Кстати, выход этих продолжений намечен на лето и ноябрь 2003 года.

RollerCoaster Tycoon II

Этой осенью Infogrames намеревается выпустить сиквел к игре RollerCoaster Tycoon, проданной на данный момент 4-миллионным тиражом. В роли ведущего дизайнера опять выступает Крис Сойер, и, судя по анонсам, новая игра предложит детишкам улучшенную систему создания аттракционов, новые магазины, новые объекты, новые типы парков, а также редактор сценариев.



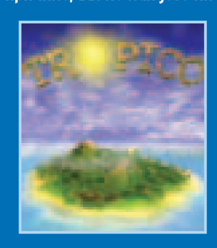
ПЕРСПЕКТИВЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ: ВЗГЛЯД НАЗАД

Брюс Герик

Tropico

Любая компьютерная игра пытается вызвать у нас иллюзию альтернативной реальности. В градостроительных симуляторах типа *Caesar III* и *SimCity* то, насколько хорошо дизайнерам удается создать такую иллюзию, как правило, и определяет успех или провал игры. Услышав о *Tropico* в первый раз, я был крайне заинтригован самой идеей стать диктатором тропического острова. К сожалению, должен констатировать, что игре не удалось заставить меня почувствовать себя таким диктатором.

Откройте мануал, прилагающийся к *Tropico,* – вы найдете там краткие очерки о самых разных диктаторах. В основном, это центрально- и южноамериканские тираны (Пиночет, Самоса, Трухильо), но по какой-то загадочной причине, вы не найдете ни слова ни о Бенито Муссолини, ни даже о Николае Чаушеску. Ознакомившись с биографиями, вы обнаружите, что все эти негодяи широко применяли самые разнообразные противозаконные средства, чтобы удержаться у власти. Самые распространенные методы – пытки и казни. Вопрос: почему же мы не можем делать это в игре?



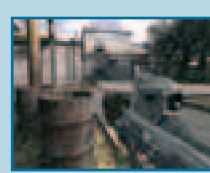
Поймите меня правильно – я вовсе не пытаюсь доказать, что компьютерная игра должна поощрять пытки и массовые расправы (хотя с другой стороны, если в играх считается вполне нормальным убивать людей ломами или вторгаться в Польшу во главе нацистской армии, то, согласитесь, довольно трудно определить, где пролегает та грань, переходить которую нельзя). Я пытаюсь объяснить, что параметр replayability у Tropico оказался настолько низким из-за того, что данная игра по сути своей – всего лишь упрощенный *Caesar III.* Авторы *Tropico* попытались заменить сложный, увлекательный и непредсказуемый геймплей *«Цезаря»* стильной атмосферой – примерно так же, как это в свое время сделали разработчики *Majesty.* Но в основе *Majesty* лежала оригинальная и интересная игровая концепция, а в основе *Tropico* – нет. Вместо того, чтобы показать нам настоящую, едкую и злую карикатуру на банановую республику, разработчики стыдливо вымарали все, что не следует показывать нашей чувствительной публике (а вы знаете, кстати, что Пиночет ослеплял людей, отрезал им языки, выкидывал из самолетов?). Если вы выбираете для своей игры скользкую тему, некоторые элементы которой выходят за общепринятые рамки, то их следует не замалчивать, а напротив, подчеркивать и утрировать!

В одной милой игрушке под названием *Junta* (намного, кстати, более занятной, чем *Tropico*) мне периодически приходилось сталкиваться с тем, что боевые корабли Адмирала Флота (он носил здоровенную фуражку генералиссимуса) приплывали и обстреливали мой президентский дворец. В *Tropico* вам ничего подобного не грозит – Адмирал не приплывет.

Игры о диктаторах отнюдь не должны быть обязательно садистскими или пошлыми – я, например, вовсе не горю желанием сыграть в симулятор репрессий НКВД. Но ведь даже такую «серьезную» тему, как побег американского офицера из фашистского концлагеря можно сделать веселой и интересной – для этого всего лишь нужно как следует высмеять нацистов. Авторы *Tropico* вполне могли бы с юмором обыграть все аспекты диктаторского правления, а вместо этого они полностью вырезали насилие и свели великолепную по замыслу игру к серьезному и скучноватому симулятору производства сигар и бананов.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

S.T.A.L.K.E.R'ы наступают



«Руссобит-М» спешит порадовать нас анонсом новой, очень оригинальной игры. Называется она *S.T.A.L.K.E.R. Oblivian lost*. По сюжету, Чернобыльская катастрофа повторилась, люди, находившиеся вблизи реактора, были стерты с поверхности земли. А оставшиеся в живых стали монстрами – людьми без личностей. Правительство, военные пытались бороться с этим, но все безуспешно – кто отправлялся в Зону, пропадал навечно. Но были и те, кто возвращался, их прозвали сталкерами... и т.д.

Во время игры вам предстоит путешествие по миру Зоны, который состоит из 20 уровней. Разработчики приводят размер среднего уровня в «земных» единицах – километр на километр. Одной из особенностей *S.T.A.L.K.E.R. Oblivian lost* является свобода перемещений: игрок может выбрать сам маршрут, а главное, можно будет переходить с уровня на уровень без выполнения тех или иных задач. Становится ясно, что сюжет абсолютно нелинейный. В зависимости от ваших действий концовки могут быть разными.

Судя по первым скриншотам, графика в *S.T.A.L.K.E.R. Oblivian lost* будет просто отменная. Разработчики обещают ~100 000 полигонов на фрейм при 60 fps. Модели персонажей выполнены также довольно детально (500-10 000 полигонов). О системных требованиях пока не сообщается. Дата релиза также пока не называется.

http://www.russobit-m.ru/rus/games/stalker

Военным аналитикам на заметку



Nival Interactive анонсировала новую стратегию в реальном времени, основанную на событиях Второй мировой войны. Игра получила название *«Блицкриг»*. Игроку предоставляется уникальная возможность ощутить себя Жуковским, Манштейном или, например, Эйзенхауэром. Можно будет командовать как советской, так и немецкой армией, а также войсками союзников в трех широкомасштабных кампаниях, каждая из которых поделена на несколько этапов. Место действия – весь мир. Это и Польша, и африканская пустыня, и Нормандия, и Сталинград.

Какая война без военной техники? В *«Блицкриге»* в вашем распоряжении окажутся более 200 боевых единиц. Это и танки, и самолеты, и бронемашины, причем все воссозданы на основе реальных вплоть до малейших деталей. Например, снаряд Т-34 не сможет пробить лобовую броню «Тигра». О графике: полностью трехмерный ландшафт и техника.

Игра обещает быть довольно интересной. Дата выхода – 1 квартал 2003 года. Ждите в ближайших номерах самый подробный рассказ об этом потенциальном хите.

http://www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html

НОВОСТНОЙ БЛОК

Секретное оружие Люфтваффе вновь поднимется в воздух



Легендарный дизайнер Лоренс Холланд возвращается в компанию LucasArts, чтобы начать работу над продолжением своего классического хита *Secret Weapons of the Luftwaffe*, вышедшего в далеком 1991 году. Игра выйдет в конце 2003 г. и будет посвящена воздушным битвам Второй Мировой Войны на европейском театре. Представители LucasArts обещают сильный сюжет – игрок поступает на службу в секретную элитную эскадрилью, выполняющую во время войны самые ответственные и опасные миссии. Возглавляемая Л. Холландом студия Totally Games (авторы знаменитых космосимуляторов *X-wing* и *TIE Fighter*) будет разрабатывать игру одновременно для PC и приставок.



НЕЧТО

Нация дебилов

Очередной французский бред, выдаваемый за «глобальный реалистичный симулятор».
Эрик Уольпо, Брюс Герик



Французские разработчики из Golem Labs уверяют нас, что при создании глобальной походовой стратегии *SuperPower* они опирались на богатейшие интеллектуальные традиции, накопленные в Европе. Официальный анонс их творения звучит так: «реалистичная стратегическая игра, действие которой разворачивается в настоящем мире». Как известно, мы, американцы, опираемся только на свои примитивные ковбойские инстинкты и благодаря этому постоянно вытаскиваем европейцев из болота, в которое их заводят все эти интеллектуальные традиции. И сегодня мы решили воспользоваться игрой *SuperPower*, чтобы предсказать исход ряда современных международных конфликтов.

Обычно мы предваряем подобные статьи официальными предупреждениями, в которых говорится, что вся приведенная ниже информация абсолютно вымышлена и не может быть использована во внешней политике или для заключения пари. Но на этот раз мы этого делать не будем, так как, к счастью для всех читателей *CGW* (в том числе профессиональных игроков и Генеральных Секретарей Европейского Союза), искусственный интеллект в *SuperPower* – вещь абсолютно надежная и безошибочная, как швейцарские часы. Итак, современные конфликты:

1. Россия и Чеченские сепаратисты.

Мы играли за Россию. В течение нескольких ходов ничего не происходило, но затем наши секретные службы выяснили, что мятеж финансируется из Казахстана. Мы попытались изолировать и дестабилизировать правительство Казахстана, на что Бельгия ответила разрывом договора о культурном обмене. А затем напала на Мексику.

2. Израиль и Арабские государства.

Видя, что палестинцы получают огромное финансирование от своих арабских соседей, Израиль вторгся в Сирию. Остальные арабские страны объединились против Израиля и тоже вторглись в Сирию. Оскорбленная Бельгия разорвала дипломатические отношения со всеми ближневосточными государствами, а затем напала на Гватемалу, что вызвало Третью Мировую Войну.

3. Эфиопия и Эритрея.

Конфликт привел к повторению Вьетнамской войны – Бельгия напала на Вьетнам.

4. США и Ирак.

Пока Америка готовилась к полномасштабному вторжению, Ирак предложил ей подписать договор о культурном обмене, за которым последовала просьба о закупке огромной партии мяса. Следующие 30 ходов закоренелый миротворец Эрик Уольпо провел в переговорах с Ираком, после чего игра зависла, запоров жесткий диск компьютера и испортив все наши предыдущие сохраненки. Брюс Герик объяснил это так: AI Бельгии эволюционировал настолько, что обрел способность сеять смерть и разрушение не только в игровом, но и в реальном мире.

В заключение – несколько выводов, которые мы сделали на основании увиденного. Первый – ни за что не ссорьтесь с Бельгией. Второй – не ссорьтесь вообще ни с кем, потому что Бельгия вам этого не простит. Обратите, кстати, внимание – ни одна газета, ни один телеканал никогда не давали вам подобных советов. Разве это не доказательство глобального заговора, в котором погрязли все мировые средства массовой информации?





Duke Nukem в миниатюре

Платформенная аркада носит славное имя Дюка Ньюкема.
Джейсон Браун aka Chim-Chim

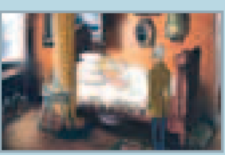
Для тех, кто тоскует о самодельных бомбах и свиньях в полицейской форме, *Duke Nukem: Manhattan Project* станет исполнением самых заветных желаний (тем же, кто все еще надеется дожить до выхода *Duke Nukem Forever*, мы можем лишь сказать: «Надежда умирает последней»). *Manhattan Project* – это не 3D-Action, а всего лишь аркадный скролер, но игре нельзя отказать ни в стильности, ни в увлекательности.

По-прежнему сутью геймплея остается бесконечное истребление тупых, но очень многочисленных монстров, среди которых попадаются даже аллигаторы с Узи и сексапильные мутантки с плетьми.

Надо отметить также, что *Manhattan Project* великолепно передает знаменитую атмосферу «игр про Дюка». Вы постоянно будете слышать его прикольные высказывания, типа: «Rest in pieces» или «I go where I please and I please where I go». И, разумеется, никуда не делись пышногрудые красотки, гордо демонстрирующие свои трехмерные прелести (игра рекомендована только для людей, достигших 17 лет). *Duke Nukem: Manhattan Project* уже вовсю продается в магазинах.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

«Сатурн+» в апогее



«Сатурн +» сейчас занята разработкой игры *«12 стульев»*, которая относится к жанру квестов. На этот раз это полностью анимационное приключение в стиле *«Петьки и Василий Ивановича»*. Как явствует из названия, в основе игры лежит произведение известных авторов: Ильфа и Петрова. По сюжету, умирающая теща Ипполита Матвеевича Воробьянинова рассказывает ему по секрету, что после революции спрятала фамильные бриллианты в одном из 12 стульев. На пути Ипполиту Матвеевичу встречается еще один персонаж – великий комбинатор Остап Бендер, с которым они и начинают искать драгоценности (150 тысяч рублей золотом, дореволюционными деньгами – очень и очень неплохо). Игра будет пропитана юмором и, по идее, должна быть такой же веселой и заводной, как *«Петька»*. Многие сцены будут заимствованы из книги, но многие и нет, что добавит некоторую интригу. Игра выйдет в первом квартале 2003 года.



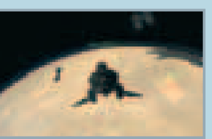
Параллельно с работой над *«12 стульями»* «Сатурн +» разрабатывает еще одну игру в стиле 3D-adventure. Действия разворачиваются в 2019 году в провинциальном городке с очень странным названием Черноду́йск. Ужасные убийства происходят там. Практически каждый день гибнут люди. Ни милиция, ни ФСБ не могут ничего сделать, а жители тем временем покидают город.

Сюжет в «Черном Оазисе» сильно запутан. Чего только стоит начало: главный герой просыпается не в теплой постели, а... в морге. Он ничего не помнит. И вот, управляя им, вам предстоит узнать причину появления его в этом месте. Но ответ на этот вопрос можно получить, лишь пройдя игру полностью.

Разработчики обещают наполнить игру юмором, черным юмором. Любители это наверняка оценят по достоинству. В отличие от *«12 стульев»* в *«Черном Оазисе»* графика трехмерная. Качество, правда, сейчас оценить не представляется возможным, да и разработчики скупы на описание.

http://www.buka.ru/games/12/index.htm
http://www.buka.ru/games/blackoaz/index.htm

Домашняя планета для домашнего компьютера



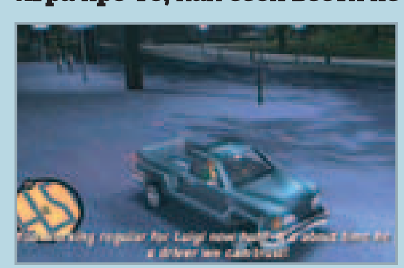
Еще одна игра, анонсированная «Руссобит-М», – *HomePlanet*, что в переводе означает «домашняя планета». Здесь игроку предстоит отстоять свое право на проживание, причем не на Земле, а на бескрайних просторах космоса. Люди теперь живут на планете Клото, но пришельцы начинают изгонять их и оттуда. Вот тут-то и начинается игра: главному герою предстоит найти новый дом. Игрок – пилот космического корабля, который по совместительству выступает и в роли стрелка.

По сути, *HomePlanet* – обыкновенный боевой космический симулятор. По мере прохождения игры вам предстоит летать и стрелять, стрелять и летать. В общем, все как всегда.

Игра состоит из более чем 20 миссий, причем объединенных нелинейно. На пути вам встретятся космические корабли 60 типов. Игрок, правда, сможет управлять только 6 из них. Вместе с игрой будет распространяться редактор миссий, при помощи которого можно будет создавать собственные задания и добавлять новые типы оружия и кораблей. Дата релиза пока не объявлена.

http://russobit-m.ru/rus/games/homeplanet/

Игра про то, как себя вести не надо



В 3 квартале 2002 года выйдет игра, которую оценят (да и уже оценили) геймеры во всем мире), – *GTA 3*. Локализацией ее, по традиции, занимается «Бука». Здесь игроку предоставляется уникальная возможность давить мирных пешеходов, убивать полицейских, угонять машины и многое другое. Изменений по сравнению со второй частью просто не счесть. Главное же – графика. Теперь она стала полностью трехмерной. Это, конечно, большой плюс, только вот системные требования повысились весьма ощутимо. Несмотря на заявленные 16 мегабайт видео и 450 Mhz процессор, *GTA 3* нужно на-а-а-много больше. Действительно хорошо игра пойдет на процессоре с тактовой частотой 1 гигагерц и выше, видеокартой третьего поколения и 256 мегабайтами оперативной памяти.

http://www.buka.ru/games/gta3/index.htm



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Деньги не из воздуха

Обычно рубрика «Самопал» рассказывает о продуктах, распространяемых авторами бесплатно. Но иногда случается так, что самодельные моды и игры оказываются настолько хороши, что их создателям не остается ничего другого, кроме как продавать свои творения за деньги. В этом выпуске мы представляем несколько таких «самоделок», которые вполне достойны вашего внимания и, вполне возможно, ваших денег.

Bad Milk

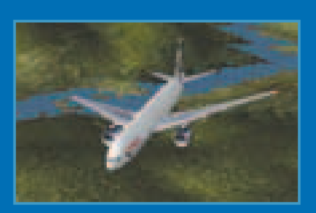


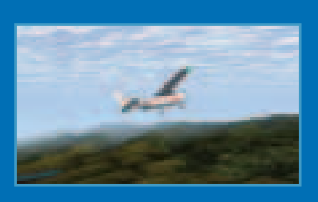
■ $19.99
■ (www.dreamingmedia.com)

Мик и Тед Школьник из команды Dreamingmedia получили на Фестивале Независимых Разработчиков (2002 Independent Games Festival) приз имени Шемуса МакНелли за весьма оригинальную игру под названием *Bad Milk*. Она не может похвастаться ни особой продолжительностью, ни высокой replayability, но в течение пары часов, которые вам понадобятся, чтобы пройти ее, вы получите совершенно незабываемые впечатления. Суть заключается в том, что вы напились испорченного молока и теперь должны найти дорогу из мира мертвых, чтобы вернуться к жизни (своей или чужой – это уж как получится).

После просмотра вступительного ролика игроку предлагается с помощью мышки перемещаться по экранам, наполненным странными предметами, кликать на них и решать головоломки. Низкий бюджет в данном случае пошел игре только на пользу, так как большинство паззлов связано со звуками, а не с яркими картинками. И хотя цена игрушки довольно высока, она того стоит, поверьте. Кстати, не забудьте заглянуть на сайт авторов, там можно найти кучу замечательных и совершенно бесплатных программ, игр и скринсейверов.

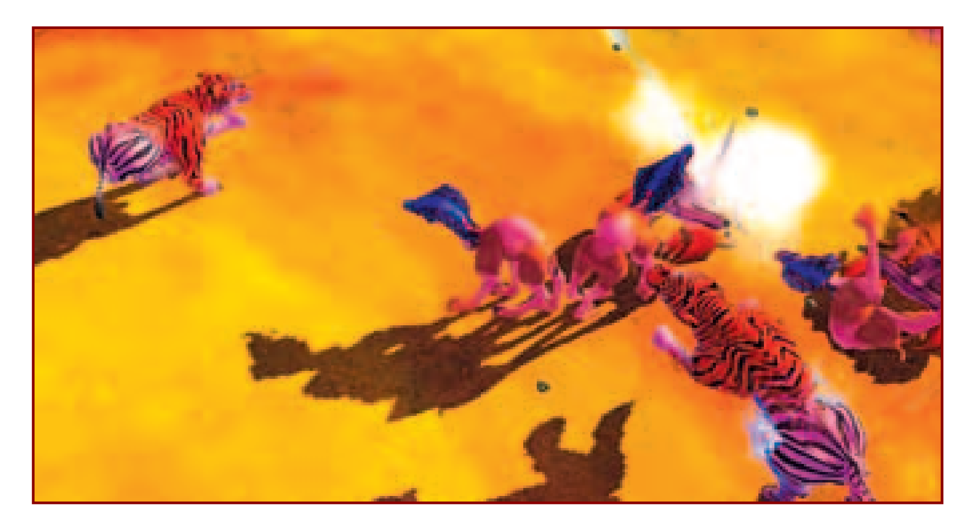
X-Plane 6.x





■ $70 (включая 4 CD с новыми пейзажами)
■ www.x-plane.com

Если вы являетесь фанатом авиасимуляторов, но при этом почему-то пропустили *X-Plane 5.x*, то не повторите эту ошибку с недавно вышедшей версией *6.x*. Улучшенная графика, улучшенная летная модель, с легкостью обсчитывающая поведение вертолетов в воздухе, а также новый редактор самолетов и ландшафтов делают *X-Plane* оптимальным выбором для поклонников гражданских летных симуляторов, которые любят сами копаться в играх и добавлять в них новые фишки. Территории, включенные в версию *6.x*, были смоделированы с использованием настоящих карт и на них можно найти абсолютно все дороги, линии электропередачи и городки, существующие в действительности. Если же вы хотите оценить новый графический движок и физическую модель, то можете скачать с сайта компании бесплатную игру *Young's Modulus* (www.youngsmodulus.com).



НА ПУЛЬСЕ

Зверюшки атакуют

Impossible Creatures – это когда летающие тигры бьются зубами и когтями с обезьяно-ящерами.

Том Прайс

У каждого человека в глубине души сидит маленький сумасшедший экспериментатор. Как иначе можно объяснить появление на свет множества странных и совершенно невообразимых с точки зрения здравого смысла сочетаний? Например, Денни де Вито с Арнольдом Шварценеггером? Или жевательной резинки с орехами?! Но все подобные дурацкие комбинации меркнут в сравнении с теми уродцами, которых вы сможете создавать в игре *Impossible Creatures* от компании Microsoft.

Хотите соединить скорость гепарда и челюсти белой акулы? Или водрузить гигантское скорпионье жало на слона? Мы были поражены широчайшими возможностями, которые открывает *Impossible Creatures*, еще год назад, когда впервые увидели эту игру (тогда она называлась *Sigma*). Можете считать нас сумасшедшими, но есть что-то очень заманчивое в том, чтобы повести в бой гигантскую армию гибридов горилл и омаров (горримаров??!).

И сейчас мы рады сообщить вам, что, несмотря на перенос срока выхода на 2003 год, игра выглядит чертовски здорово! Ее непередаваемая атмосфера вызывает ассоциации с приключенческими сериалами 30-х годов, в которых эскимосы разговаривают с бруклинским акцентом. Геймплей напоминает классические RTS – т.е. у вас есть Town Hall, в котором расположена главная лаборатория, и различные здания для сбора ресурсов. Ресурсы – это каменный уголь, газ и ДНК, причем последнюю ваш герой по имени Rex Chance должен собирать самостоятельно. Основное веселье начинается после того, как Rex раздобудет немного ДНК и построит т.н. Combiner Unit. Дизайн существ – дело весьма увлекательное, хотя и непростое. У любого животного есть целая куча статсов, связанных с различными частями его тела. Нахождение «правильной» комбинации ног, голов, хвостов и других органов заставляет порой крепко поломать голову, но, на мой взгляд, это и есть самое интересное в игре.

Единственным аспектом *Impossible Creatures*, который меня слегка тревожит, являются, как ни странно, сражения. Когда звери начинают драться, они просто лупят друг друга чем попало так, что искры летят во все стороны. По словам дизайнера Алекса Гардена, программисты Relic оказались вынуждены убрать из игры большую часть уникальной боевой анимации, чтобы снизить непомерно высокие системные требования. Мы не подвергаем сомнению правильность подобных дизайнерских решений, но я лично предпочел бы уменьшить количество бойцов на экране, не ухудшая при этом качество эффектов.

Как и во всякой нормальной RTS, в *Impossible Creatures* будет полноценная одиночная кампания, а также режим «песочницы» и мощный мультиплеер, которые, как надеются авторы, здорово продлят игре жизнь. Впрочем, один раз попробовав, вы наверняка сами придете к выводу, что создание слоноскорпионов или орлов-акул – это самое увлекательное занятие в мире!

Хотите соединить скорость гепарда и челюсти белой акулы? Или водрузить гигантское скорпионье жало на слона?

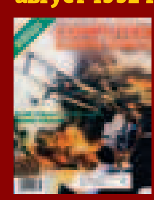
5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В РЕДАКЦИИ CGW

5 лет надаз, август 1997



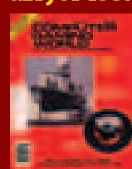
«Ты никогда не сможешь СЛИШКОМ хорошо выполнять рокет джамп», – заявила красотка Стиви Кейс aka KillCreek, а затем пустила в пол ракету и совершила лихой прыжок к славе, покорив при этом не только наши черные и высохшие сердца, но и самого Джона Ромеро. В том номере мы писали, что мисс KillCreek подвигла своего будущего кавалера на создание игры, которая по всем параметрам превзойдет *Quake*. А три года спустя компания Eidos в муках выпустила в свет орущее и брыкающееся дитя своей несчастной любви по имени *Daikatana*. Но жестокие геймеры, увы, так его и не оценили.

10 лет назад, август 1992 года



Когда-то давным-давно издатель *CGW* пытался рекламировать свой набирающий силы журнал Kids & Computers с помощью картинок, на которых восьмилетняя девочка с упоением играла в авиасимулятор (вы ведь в курсе, маленькие девочки обожают авионику и летающие аппараты). Продолжая эту славную традицию, статьи того номера были хаотичны и выдержаны в довольно дурном тоне типа «Вредно ли низкочастотное излучение для вашего ребенка?», «Выбираем место для компьютера».

15 лет назад, август 1987 года

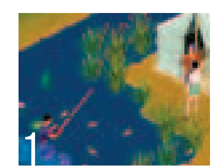


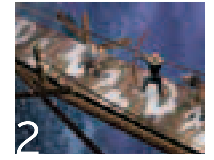
Сегодня, когда массовое распространение Интернета наконец-то принесло порнографию в дом каждого озабоченного подростка, трудно поверить, что в те далекие годы геймерам приходилось удовлетворять свои эротические потребности с помощью 16-цветной VGA-графики. Подробная статья, посвященная входящим в моду «взрослым» играм, рассказывала о таких хитах, как *Leisure Suit Larry* и *Leather Goddesses of Phobos*, но даже в советах по игре *Defender of the Crown* авторы не преминули указать, что, когда принцесса проходит мимо огня, под ее ночной рубашкой видно практически все... Видите, мы тоже иногда бываем озабоченными.

ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Dungeon Siege прорубается на территорию *The Sims*.


Похоже, ***Симы*** не горят желанием возвращаться из отпуска.


Dungeon Siege – первая игра от Microsoft, ставшая «золотой».


The Sims – самая популярная компьютерная игра всех времен. Кто-то сомневался, что именно так и будет?

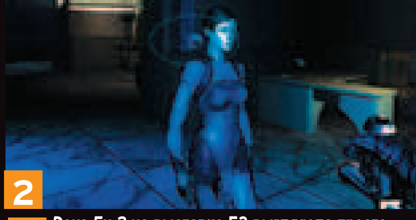
Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	1	**The Sims: Vacation** ($29, Electronic Arts)	★★★★☆
2	8	**Dungeon Siege** ($42, Microsoft)	★★★★½
3	2	**The Sims** ($42, Electronic Arts)	★★★★★
4	4	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** ($47, LucasArts)	★★★★★
5	3	**Medal of Honor Allied Assault** ($45, Electronic Arts)	★★★★½
6	5	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
7	6	**Harry Potter and The Sorcerer's Stone** ($28, Electronic Arts)	★★★½☆
8	10	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
9	13	**Heroes of Might and Magic IV** ($43, 3DO)	★★½☆☆
10	9	**RollerCoaster Tycoon** ($21, Infogrames)	★★★★☆
11	-	**The Elder Scrolls III: Morrowind** ($49, Bethesda)	★★★★½
12	12	**Starcraft: Battlechest** ($21, Vivendi Universal)	нет рейтинга
13	11	**Microsoft Zoo Tycoon** ($27, Microsoft)	★★★½☆
14	-	**Freedom Force** ($39, Electronic Arts and Crave)	★★★★★
15	16	**Diablo II: Lord of Destruction** ($31, Vivendi Universal)	★★★★½
16	14	**The Sims: House Party** ($29, Electronic Arts)	★★★★½
17	19	**Sim Theme Park** ($17, Electronic Arts)	★★★★½
18		**Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege** ($20, Ubi Soft)	★★★★½
19	18	**Civilization III** ($47, Infogrames)	★★★★★
20	-	**Age of Empires II: Age of Kings** ($30, Microsoft)	★★★★★

Информация от NPD Intelect по итогам продаж в мае 2002.

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Самые свежие данные о датах выхода игр. Рич Лапорте







Угадать дату выхода игры чертовски трудно. Наивные геймеры-новички обычно свято верят обещаниям издателей, но те, кто уже давно следит за игровыми релизами, знают, насколько близка к нулю цена таких обещаний.

1 Среди хороших новостей данного месяца нужно отметить возобновление работ над *Dragon's Lair 3D*. Кроме того, компания Ubi Soft наконец-то решила портировать *Dragonstone* на PC. Главный герой этой игры, Dirk the Daring, похоже, решил побить рекорд Лары Крофт и бахвалится более чем 150 новыми фазами анимации. Это означает, что когда осенью парень появится на экранах наших компьютеров, он сможет бегать, прыгать, перекатываться, красться, карабкаться, приседать, ползать, вертеться, толкаться и кувыркаться в воздухе.

2 *Deus Ex 2* на выставке E3 выглядела просто фантастически. Игра теперь базируется на собственной технологии студии Ion Storm – разработчики приняли решение кардинально переработать движок Unreal Warfare. Благодаря новому главному дизайнеру и значительно возросшему числу полигонов игровая графика выглядит чертовски мрачно и стильно – в лучших традициях фильмов «нуар» и киберпанковских комиксов. Демо-версия, которую нам довелось увидеть, щеголяет великолепной физической моделью и реалистичными тенями. Насчет сюжета и геймплея пока трудно сказать что-то определенное. Выход игры намечен на 2003 год.

3 Обращаем внимание читателей *CGW* на многообещающую стратегическую игру в стиле 4X (eXpand, eXplore, eXploit, eXterminate) под названием *Haegemonia*. Ее разработчиком является студия Terminal Reality (создатель *Imperium Galactica*). Нам предстоит управлять космической империей как на стратегическом, так и на тактическом уровнях. В отличие от большинства подобных стратегий в *Haege-monia* игроку не придется тратить кучу времени и сил на рутинный микроменеджмент, так как основной упор авторы сделали на оборону планет, управление флотом, повышение производительности и, разумеется, научные исследования. Есть надежда, что игра появится в продаже еще до конца этого года.

Самые последние новости, связанные с выходом тех или иных игр, можно найти на сайте Gone Gold (www.gonegold.com) – единственном интернет-ресурсе, посвященном этой теме. А если у вас есть интересная информация по поводу дат релизов и вы хотите поделиться ей с другими, пишите мне на *laporte@gonegold.com*.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	16/08/02
Age of Mythology	Microsoft	04/09/02
Age of Wonders II	GOD Games	12/06/02
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	Sierra	III кв. '02
Asheron's Call II	Microsoft	IV кв. '02
Battlefield 1942	EA	17/09/02
Bonestorm	Okama	II кв. '05
Call of Cthulhu	FishTank	15/08/02
City of Heroes	NCsoft	III кв. '02
Civilization III: Play the World	Infogrames	TBA
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	III кв. '02
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	III кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	IV кв. '02
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	15/08/02
Delta Force: Task Force	NovaLogic	26/06/02
Deus Ex 2	Eidos	I кв. '03
Doom III	Activision	TBA
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	III кв. '02
Duke Nukem Forever	GOD Games	2022 ;-)
Earth and Beyond	EA	II кв. '03
EverQuest: The Planes of Power	Sony	не объявлена
EverQuest II	Sony	III кв. '03
Final Fantasy XI	SquareSoft	не объявлена
Freelancer	Microsoft	III кв. '02
G.I. Combat	Strategy First	05/08/02
Gore	DreamCatcher	05/06/02
Gothic II	JoWood	IV кв. '02

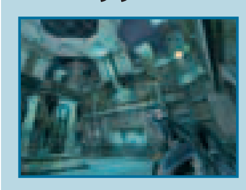
НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Grand Prix 4	Infogrames	27/08/02
Haegemonia	DreamCatcher	IV кв. '02
Halo	Microsoft	неизвестна
Harpoon 4	Ubi Soft	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	Take2interactive	15/10/02
Hitman 2	Eidos	16/09/02
Homeworld 2	Sierra	не объявлена
Icewind Dale II	Interplay	03/07/02
IGI2: Covert Strike	Codemasters	12/08/02
Imperium Galactica III	CDV	III кв. '02
Impossible Creatures	Microsoft	06/08/02
Indiana Jones	LucasArts	III кв. '02
Industry Giant II	JoWood	05/09/02
James Bond 007: NightFire	EA	IV кв. '02
Links 2003	Microsoft	III кв. '02
Lock On	Ubi Soft	IV кв. '02
Lords of the Realm III	Sierra	не объявлена
Madden NFL 2003	EA Sports	III кв. '02
Mafia	Take2interactive	05/09/02
Master of Orion III	Microprose	04/09/02
MechWarrior 4: Clan	Microsoft	26/07/02
MechWarrior 4: Inner Sphere	Microsoft	II кв. '02
Medieval: Total War	EA	04/09/02
NBA Live	EA Sports	III кв. '02
Necrocide	NovaLogic	CANCELED
Neverwinter Nights	Infogrames	12/06/02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	не объявлена
O.R.B.	Strategy First	30/08/02
Operation Flashpoint: Resistance	Codemasters	26/06/02
PlanetSide	Sony	IV кв. '02
Praetorians	Eidos	III кв. '02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Prisoner of War	Codemasters	04/09/02
Pro Racer Driver	Codemasters	16/08/02
Project Nomads	CDV	III кв. '02
Quake IV	Activision	неизвестна
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	III кв. '02
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '02
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	III кв. '02
Shadowbane	Ubi Soft	II кв. '02
SimCity 4	EA	IV кв. '02
Sims Online	EA	III кв. '02
Sovereign	Sony	II кв. '02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	IV кв. '02
Star Trek: Elite Force II	Ritual Entertainment	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	IV кв. '02
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Sudden Strike 2	CDV	30/08/02
SWAT: Urban Justice	Sierra	18/09/02
Team Fortress 2	Sierra	не объявлена
The Thing	Universal Interactive	14/08/02
Thief III	Eidos	IV кв. '02
Tron 2.0	Monolith	не объявлена
Unreal II	Infogrames	I кв. '03
Unreal Tournament 2003	Infogrames	24/07/02
WarBirds 3	Simon/Schuster	03/09/02
WarCraft III	Blizzard	28/06/02
Warlords IV	SSG	III кв. '02
World of WarCraft	Blizzard	неизвестна
World War II	Codemasters	III кв. '02

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

В плену у автомата виртуальной реальности



В конце 2002 – начале 2003 года выйдет игра *FireStarter*. На территории России издает ее все та же «Руссобит-М». По сюжету игры, вам предстоит перенестись в недалекое будущее – 2010 год. Главный герой попадает в плен автомата виртуальной реальности, получивший название *FireStarter*, который заражен ужасным компьютерным вирусом. Из-за него произошел сбой в системе – поменялись правила игры. Теперь времени, для того чтобы выбраться, дается совсем мало – 48 часов. В противном случае главного героя ждет гибель.

FireStarter относится к жанру action. Здесь от игрока потребуется быстрота реакции и желание убивать, убивать и еще раз убивать, благо есть чем. Можно будет воспользоваться более чем 20 видами оружия и уникальными артефактами. Монстров будет, как всегда, огромное количество, но вот видов относительно мало – около 20. В *FireStarter* вам предоставится возможность играть как одному, так и сразу с несколькими пользователями (режим мультиплеер).

В *FireStarter* используется оригинальный, разработанный специально для этой игры движок The Firestarter Engine. Он оптимизирован под последние графические ускорители Nvidia (GeForce 3,4). К наиболее интересным особенностям можно отнести динамические тени, цветное динамическое освещение, вершинные и пиксельные шейдеры, работа с открытыми и закрытыми пространствами. Модели в игре высокополигональные – до 5000 полигонов на каждую.

http://russobit-m.ru/rus/games/firestarter/

Продолжение «Корсаров» на подходе

Долгожданное продолжение игры *«Корсары»* увидит свет в 3 квартале этого года. События второй части игры разворачиваются в 17 веке, где игроку предстоит управлять парусным флотом. Но для этого (и не только для этого) нужны деньги. Поэтому вам придется периодически грабить корабли, пытаться любым способом заработать деньги.

По заверениям разработчиков, *«Корсары 2»* – не просто старая игра в новом обличии. В новой версии есть сотни нововведений. К примеру, игрок сможет путешествовать по островам, торговать рабами, создавать группы персонажей и даже играть в режиме мультиплеер.

Игра построена на основе движка Storm 2, благодаря которому погода, освещение, морские ландшафты кажутся очень и очень реалистичными. Также стоит отметить, что *«Корсары 2»* – чуть ли не первая игра, которая полностью использует возможности GeForce 3.

http://www.akella.com/dev-seadogs2-ru.shtml



ВЫДАЮЩАЯСЯ ЦИТАТА

«Doom III ставит во главу угла именно страх, а не бездумную пальбу. В отличие от остальных игр, где монстры, по сути, играют роль передвижных турелей, в Doom III они будут вызывать ужас сами по себе».

Джон Кармак.



НОВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ИГРЫ,
СТАВШЕЙ РОДОНАЧАЛЬНИКОМ ЖАНРА ТАКТИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ

К сведению фанатов: в данный момент студия Red Storm занята разработкой игры, не имеющей ничего общего с серией *Rainbow Six*. И не думайте, пожалуйста, что в этом виноваты злые менеджеры Ubi Soft, – руководство Red Storm приняло данное решение абсолютно самостоятельно и безо всякого давления со стороны. Оказывается, вскоре после того, как студия закончила *Rogue Spear* и начала работы над Ghost Recon, было принято принципиальное решение о возможности передачи прав на изготовление игр под маркой *Rainbow Six* сторонним компаниям. Как все мы прекрасно знаем, многие популярные торговые марки,



попав в чужие руки, деградируют (например, фильмы про Чужих и Бэтмена), но в Red Storm считают, что у каждого разработчика должен быть шанс создать продолжение к знаменитой игре или фильму, которое станет настоящим шедевром. Сейчас такой шанс получила студия Ubi Soft Montreal, разрабатывающая *Rainbow Six: Raven Shield*.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **UBI SOFT STUDIOS MONTREAL**
ЖАНР: **ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР**
URL: **WWW.RAVEN-SHIELD.COM**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2002**

Тьерри Нгуен



Мурашки по коже бегут, когда, взглянув на товарища по команде, видишь его глаза, моргающие под очками.

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с «послужным списком» Ubi Soft Montreal, – обилие приставочных продуктов. Данная студия является создателем таких консольных хитов, как *Batman: Vengeance, Monaco Grand Prix Racing* и *Tarzan Untamed*. Список PC-игр значительно скромнее: *Speed Buster, Hype the Time Quest* и адд-он к *Rainbow Six: Rogue Spear* под названием *Black Thorn* – вот, в общем-то и все. Вопрос: почему уникальный шанс создать продолжение прославленной серии получили эти погрязшие в приставках канадцы? Ответ: потому что у них, во-первых, есть для этого все необходимые ресурсы, а во-вторых, эти парни искренне хотят сделать игру, достойную высочайших стандартов, установленных предыдущими продуктами, носящими имя *Rainbow Six*. Так, руководитель группы и ведущий дизайнер Майк МакКой (выходец из Interactive Magic) имеет огромный опыт в создании симуляторов, в качестве технического консультанта выступает Майк Крассо (бывший сотрудник SWAT), широкую поддержку процессу разработки оказывает компания *Red Storm*, дошло даже до того, что сотрудники Ubi Soft Montreal посещали учения команды GTI (канадский аналог SWAT), чтобы лучше понять менталитет бойцов спецназа.

И вы знаете, пройдя несколько миссий, я пришел к выводу, что *Raven Shield*, с одной стороны, сохранил все уникальные фишки предыдущих игр *Rainbow Six* и способен удовлетворить даже самых хардкорных фанатов, а с другой – стал намного более легким в освоении и доступным даже для тех, кто не отличит GALIL от Mac-11/9.

РЕАЛИЗМ UNREAL

Главное отличие *Raven Shield* от предыдущих игр серии – использование движка *Unreal II*. По словам продюсера Мэтью Ферланда, их выбор пал на вышеназванный engine, так как на сегодняшний день он является наиболее передовым с точки зрения сетевого кода, удобства скриптового программирования AI и графики. Как и все остальные разработчики, лицензировавшие этот движок и использующие его для создания собственных продуктов, программисты Ubi Soft в течение довольно долгого времени работали с промежуточными версиями, присылаемыми компанией Epic, а затем, когда количество внесенных ими изменений превысило некий критический барьер, перешли к полностью самостоятельной работе.

Мэтью Ферланд рассказывает, что поначалу они буквально засыпали Epic огромным количеством вопросов, но со временем научились сами решать все возникающие проблемы. В этом им, кстати, здорово помогла информационная сеть The Unreal Developer Network, сильно облегчившая доводку движка для *Raven Shield*. Кроме того, не следует забывать, что в штате Ubi Soft Montreal целых 13 программистов.

С графической точки зрения, самым большим изменениям подверглись фигурки персонажей. Модели *Rogue Spear* кажутся просто примитивными по сравнению со своими аналогами в *Raven Shield* – авторы на полную катушку используют возможности движка *Unreal II*. Ей-богу, мурашки по коже бегут, когда, взглянув на собрата по команде, видишь его глаза, моргающие под очками. Все оборудование, которое носят с собой бойцы, визуально полностью соответствует реальным прототипам и размещено именно там, где ему и положено. Даже винтовки солдаты теперь держат более реалистично (этого удалось добиться с помощью тщательного изучения моделей оружия). Возможности движка по работе со светом делают *Raven Shield* игрой с самой реалистичной в мире системой ночного видения. Вообще, достоинства *Unreal II Engine* проявляются буквально во всем – от реалистичной анимации движений до погодных эффектов, являющихся очень важным фактором в некоторых миссиях.

Кроме того, в перспективе от первого лица мы теперь будем видеть свое оружие, а не просто перекрестье прицела. Соответственно, при движении ствол будет покачиваться, а при наведении на цель – направляться в ее сторону. Движок *Unreal II* и вычислительная мощь современных компьютеров, позволяют моделировать все детали оружия – от ствола до магазина – исключительно достоверно и реалистично.

Чтобы привести игровую озвучку в максимальное соответствие с действительностью, авторы записывали настоящие звуки выстрелов из используемых в игре пушек. Для этого они заключили контракт с фирмой, специализирующейся на спецэффектах, и в специальной студии, полной установленных под самыми разными углами микрофонов, стреляли из различных винтовок и пистолетов. Три дня непрерывной пальбы – и в их распоряжении оказалась полная библиотека звуков выстрелов. Так

Реалистичная система ночного видения незаменима для действий в темноте и малоэффективна при наличии сильного источника света.

что можете не сомневаться – оружие в *Raven Shield* смоделировано безупречно как с визуальной, так и с акустической точек зрения.

ВПЕРЕД, НА ШТУРМ!

Одним из самых серьезных нововведений стала полностью переработанная система управления бойцами. Подобно *SWAT 3, Raven Shield* даст нам возможность отдавать своим товарищам приказы прямо во время боя. Все, что для этого нужно – нажать клавишу пробела, и на экране появится здоровенный круг со списком доступных опций. Вращая колесико мыши, вы сможете перемещаться между вариантами действий (например, «открыть дверь и зачистить помещение» или «открыть дверь, бросить гранату и зачистить помещение2), а клик левой клавишей означает отдачу приказа. Такой 2командный круг» значительно удобнее, чем уродливое меню в *Rogue Spear*, всплывающее по нажатию клавиши [U].

Если честно, описанная выше система оказалась настолько удобной, что большую часть времени, проведенного за игрой, я выступал скорее в роли командира взвода, чем бойца-оперативника – всегда приятно, когда команда идет впереди тебя, открывает для тебя двери, зачищает комнаты и т.д. Кроме того, «командный круг» позволяет отдавать бойцам приказы, которые исполняются позже, по специальному сигналу (т.н. Zulu Codes) – для этого, выбрав команду, нужно кликнуть на ней не левой, а правой клавишей. Данная система позволяет раздать приказы разным группам, а потом, в нужный момент, они их выполнят – очень удобно для координации действий большого количества бойцов, одновременного входа в здание через разные двери и т.д.

Тот факт, что теперь командой можно без проблем управлять во время боя, означает серьезное изменение базовой концепции, на которой были сделаны все предыдущие игры серии *Rainbow Six*, – т.е. переход от тщательного предварительного планирования к координации командных действий «на лету». При этом процесс планирования миссии никуда не делся, игроки по-прежнему могут использовать предлагаемый по умолчанию план или разработать собственный. Но теперь, погибнув при выполнении задания, вы не должны в обязательном порядке возвращаться к плану, отыскивая и исправляя в нем недостатки, – вам достаточно начать миссию заново и попробовать другую тактику.

Интерфейс стал значительно проще и логичнее. Большинство действий совершается мышью и несколькими клавишами плюс пробел для вывода командного меню. Кстати, если прицелиться в землю и нажать пробел, то для троих ваших спутников это означает приказ двигаться к данной точке и прикрывать вас. Колесо мышки не только позволяет ловко управляться с «командным кругом», но и дает возможность оглядываться по сторонам. Используя его, можно медленно приоткрывать двери и окна – для этого достаточно навести на них прицел и повернуть колесико. Так что о дверях, которые всегда открывались только настежь, лишая вас преимущества внезапности, можете забыть, как о страшном сне.

В *Raven Shield* встроена стандартная система наклонов с возможностью в случае необходимости пригибаться и наклоняться настолько, насколько игрок сам считает нужным. По умолчанию, наклониться можно вправо или влево, но зажав клавишу [Ctrl] и передвигая мышку, вы сможете точно контролировать положение головы бойца, можно будет даже заглянуть за угол из сидячего положения. Кроме того, в *Raven Shield* солдаты научатся ползать, что значительно повысит скрытность их перемещений. Но самое главное – мы наконец-то сможем стремительно скользить вниз по лестницам. Отныне не надо бессильно ждать, пока боец медленно спустится вниз, прямо в объятья поджидающих его террористов, – вы встаете на лестницу и молниеносно слетаете вниз, сохраняя при этом способность оглядываться вокруг и отстреливать козлов, вставших у вас на пути.

БАНДИТЫ С МОЗГАМИ, ДОСТОЙНЫМИ ГАРВАРДА

Чтобы сделать поведение спецназовцев и террористов максимально реалистичным, продвинутый AI, которым славится движок *Unreal II*, был подвергнут дальнейшей модификации – ведь вы при всем желании не сможете менять тактику действий и отдавать сложные приказы, если ваши товарищи начнут застревать в стенах или тупо стрелять в пустоту. Я видел, как бойцы действуют в боевой обстановке и могу со всей ответственностью заявить – за AI можно не беспокоиться, он великолепен. Когда я двигался во главе своего взвода, один агент контролировал все, что происходило слева, другой – справа, а третий прикрывал наш тыл. Когда я отдавал приказ зачистить комнату, парни занимали правильные позиции, затем проделывали входное отверстие, заскакивали во-

СТВОЛЫ ДЯДИ ТОМА



Полный список оружия, фигурирующего в игре, занял бы слишком много места, поскольку количество базовых стволов перевалило за 50, а к каждому из них прилагаются многочисленные аксессуары (оптические прицелы, глушители, дульные тормоза и увеличенные магазины на 100 патронов) – т.е. в общей сложности *Raven Shield* предложит нам более 150 различных пушек. Вот некоторые наиболее интересные новинки:

ПИСТОЛЕТЫ (используются только в качестве вспомогательного оружия)
Ingram Mac-11/9 MP (9 мм автоматический пистолет Mac-11/9)
IMI Micro-Uzi MP (9 мм автоматический пистолет Micro-Uzi MP)
SR-2 MP (9 мм автоматический пистолет SR-2)

АВТОМАТЫ
IMI MTAR-21 Micro Tavor (9 мм автомат MTAR-21)
Ingram Mac-11/9 (9 мм автомат Mac-11/9)
IMI Micro-Uzi (9 мм автомат Micro-Uzi)
SR-2 (9 мм автомат SR-2)

ШОТГАН
USAS-12 (12g шотган USAS-12)

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ
IMI TAR-21 (5.56 мм штурмовая винтовка TAR-21)
QBZ Type 95 Carbine (5.56 мм штурмовая винтовка Type 95)

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА
VSS Vintorez (9x39 мм снайперская винтовка VSS Vintorez)

ПУЛЕМЕТ
HK 23E (5.56 мм пулемет 23E)



Этот заснеженный уровень выглядит намного более достоверно, чем аналогичные территории в предыдущих играх серии *Rainbow Six*.

Движок *Unreal II* позволил придать бойцам индивидуальность и правильно смоделировать их экипировку.

внутрь, разворачивались веером и моментально прочесывали помещение, не пропуская ни одного закоулка. У меня было полное ощущение, что я играю с живыми людьми. Кроме того, в нашем распоряжение теперь всего три команды, а не четыре, как было раньше, – т.е. в бою задействованы все находящиеся у игрока под началом солдаты, потери среди которых абсолютно недопустимы.

Интеллект террористов тоже на высоте. Они патрулируют определенные места, реагируют на все происшествия и присматривают за заложниками. Да, да, если какой-нибудь заложник вдруг сбежит, то его догонят и, угрожая оружием, вернут на место. Сдавшихся террористов теперь можно заковывать в наручники, и это здорово, ведь раньше большинство геймеров хладнокровно пристреливали сидящих на полу обезоруженных боевиков. *Rainbow Six* старается быть настоящим полицейским симулятором буквально во всем, и теперь нам предлагается более «цивилизованный» способ обезвредить мерзавцев. И хотя наличие наручников нельзя назвать серьезным нововведением, но, по крайней мере, у щепетильных игроков теперь появился хоть какой-то вариант действий, альтернативный истреблению безоружных людей.

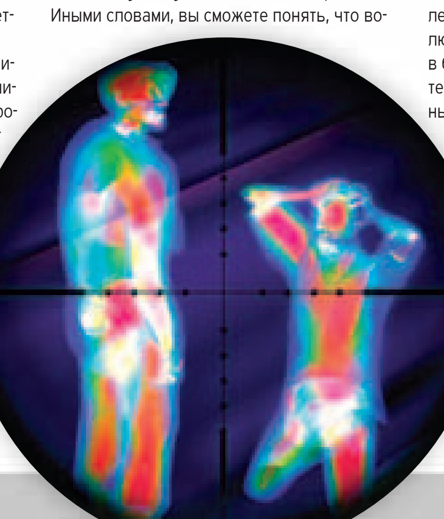
Заложники тоже изменились – теперь они не только мельтешат вокруг, как куры, которым только что отрубили головы, но и пытаются укрыться во время стрельбы, а в случае отдачи соответствующей команды, следуют за игроком. Так что необходимость переводить своих бойцов в режим сопровождения отпала – вы просто приказываете заложнику следовать за вами, и он вполне разумно выполняет эту команду. А еще заложники и бойцы наконец-то перестали с постоянством кошмара вставать на вашем пути независимо от того, в каком направлении вы хотите двигаться. Ура!

НОВЫЕ ИГРУШКИ, СТАРЫЕ ЗАДАНИЯ

В целях улучшения баланса и повышения реализма значение индикатора сердцебиения было уменьшено. Теперь пульс любого человека, неважно – террориста или заложника, имеет одинаковые форму и размер, кроме того, невозможно понять, находятся ли все люди в одной комнате или в разных. Иными словами, вы сможете понять, что вокруг вас кто-то есть, но не более того. Чтобы получить более точную картину, надо воспользоваться инфракрасными очками.

Однако введение этих очков вызвало целый ряд забавных проблем, связанных с балансом, и разработчикам пришлось изрядно с ними повозиться. Вначале очки показывали тепловые образы абсолютно всех людей, но, согласитесь, безнаказанно наблюдать врагов сквозь стены не совсем честно. Чтобы уравнять шансы, авторы уменьшили зрительные возможности очков и разрешили их использовать только снайперам – зато теперь снайперы не теряют своей ценности до самого конца миссии.

Ведь подобно предыдущим играм, геймплей *Raven Shield* протекает в основном в закрытых помещениях. Традиционно снайпер с самого начала занимал выгодную для стрельбы позицию и не покидал ее в течение всей миссии. Этот парень был очень полезен вначале, но затем становился абсолютно ненужным, так как был крайне уязвим в ближнем бою. А теперь снайпер, надевший термальные очки, становится вашим главным разведчиком, способным видеть сквозь стены и указывать на карте положение целей. Более того, в качестве вспомогательного оружия он получил Mac-11, и стал вполне способен постоять за себя. Такая универсальность сделала этих ребят одинаково ценными как на дальних дистанциях (снайперские выстрелы и разведка), так и на ближних (полноценное участие в сражениях). Это еще один пример того, как разработчики из Ubi Soft

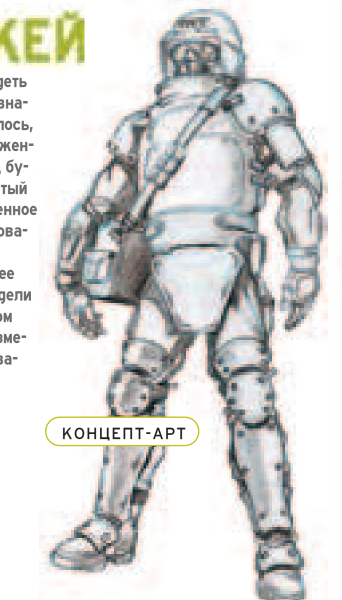


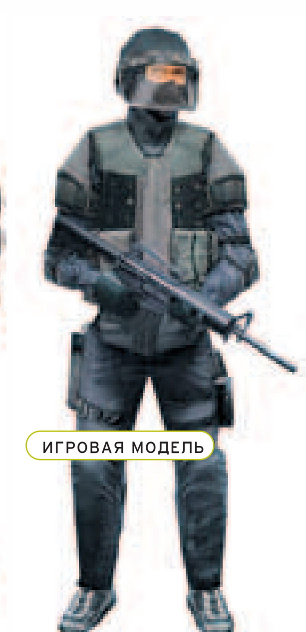
Снайперы снабжены инфракрасными очками, позволяющими видеть сквозь стены. Это дает возможность не только снимать врагов с дальней дистанции, но и получать данные об их численности и размещении.

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Современная технология позволяет игровым моделям выглядеть не хуже своих рисованных прототипов. Обратите внимание: вначале предполагалось, что тяжеловооруженный спецназовец будет носить закрытый шлем, но проведенное авторами исследование привело к появлению более реалистичной модели с лицевым щитком и корректным размещением оборудования.







Montreal поощряют игроков менять тактику по ходу боя, а не слепо придерживаться заранее составленного плана.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 15 МИССИЙ

Когда я наконец-то начал играть, все разрозненные нововведения, описанные выше, встали на свои места. Сюжет Raven Shield построен по уже знакомой нам схеме, когда вдруг выясняется, что многочисленные и никак внешне между собой не связанные террористические акты берут начало из одного источника. Кстати сказать, игра *Rogue Spear* получила свое название от кодовой фразы, используемой флотским спецназом США и обозначающей исчезновение ядерного оружия, но когда я спросил ребят из Ubi Soft Montreal, что означает загадочное сочетание *Raven Shield*, мне ответили: «Играй и узнаешь». Я без особых проблем прошел четыре миссии, две из которых проходили в швейцарских горах, недалеко от городка Ламоура, еще одна, крайне важная с точки зрения сюжета, – в экспортно-импортной компании, расположенной в бразильском городе Порто де Алегре, а последняя представляла собой освобождение заложников в одном из лондонских банков.

Швейцарские и бразильская миссии были отличным доказательством способности движка *Unreal II* моделировать реалистичные открытые пространства. Я преследовал террористов по горам, ночью, в страшный снегопад... В следующей миссии я гнался за ними вниз по горной дороге, а закончилось это дело перестрелкой в туннеле, все пространство которого было наполнено дымом и вспышками. Уровень с экспортно-импортной компанией отличался ярким и разнообразным дизайном – пышные деревья и кусты чередовались с ржавыми машинами и домиками с выщербленными стенами и дырявыми крышами.

Миссия в банке оказалась самой трудной – из-за огромного количества заложников и особенностей архитектуры уровня. Вначале мои ребята вломились в помещение через боковые входы и очень быстро все погибли. Во время второй попытки я заметил, что один из террористов дежурит на посту охраны, окно которого очень удобно выходит на улицу. По моему приказу боец забрался на крышу автобуса и снял мерзавца, после чего враги практически лишились сведений о том, что творится вокруг и где находятся мои люди. Правда, одному из террористов хватило ума укрыться за пуленепробиваемым стеклом, так что мне пришлось искать альтернативный способ проникновения в его комнату. Под конец, используя данные, полученные с помощью детекторов сердцебиения и инфракрасных очков, я все-таки догадался, как взять штурмом главное хранилище банка, в котором собрались все оставшиеся террористы и их заложники.

Игра произвела на меня большое впечатление. Удобство управления, новые пушки и оборудование, превосходная картинка, демонстрируемая движком *Unreal II*, – все это позволяет надеяться, что авторам удастся-таки отыскать один из Святых Граалей игровой индустрии – сделать хардкорную игру, которую с легкостью смогут освоить даже чайники (признаюсь честно: сам я всегда очень уважал серию *Rainbow Six*, но из-за жуткой сложности так и не стал с ней на короткой ноге). Собираясь в гости к ребятам из Ubi Soft Montreal, я был настроен скептически – мне казалось странным, что продолжение *Rainbow Six* будет делать не *Red Storm*, а какие-то посторонние люди. Но после встречи с разработчиками, их рассказа о нововведениях и непосредственного ознакомления с игрой я абсолютно уверен, что *Raven Shield* сумеет удовлетворить самых хардкорных фанатов, и при этом значительно расширит ряды поклонников серии *Rainbow Six*.



Один из многопользовательских уровней представляет собой тюрьму. Кроме того, специально для фанатов *Rainbow Six* в игру включена оптимизированная версия классической карты City Street.

Чужие обычно нападают огромными толпами, так что будьте благодарны корпорации Weyland-Yutani за детекторы, регистрирующие все передвижения вокруг вас.



Corporates научились стрелять из двух пистолетов одновременно.

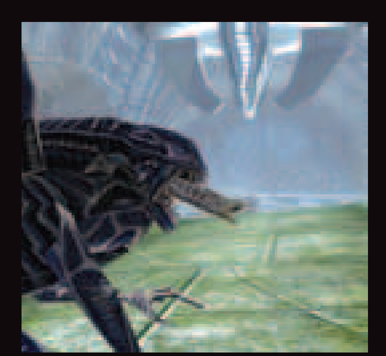


Эту здоровенную гадину лучше атаковать с безопасного расстояния...

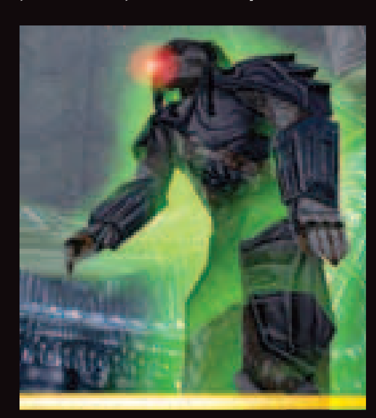
ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Они вернутся летом. **Тьерри Нгуен**


Подобно хамелеону, этот монстр маскируется, изменяя окраску, и ждет, пока вы не подойдете поближе.


Архитектурный стиль новых уровней представляет собой нечто среднее между стилями Чужих и Хищников.


У Хищников появилась новая скорострельная энергетическая пушка.


Система маскировки Хищников стала более эффективной, но Чужие по-прежнему будут чуять их запах.

Как вы думаете, каким должно быть логическое продолжение знаменитого игрового момента, когда вы, будучи юным Чужим, прогрызали живот бедолаги-человека в *Aliens vs. Predator 2?* Здравая идея – попробовать сделать это с большим и сильным Хищником... Так вот, компания Third Law Interactive вскоре предоставит нам такую возможность. Более того, в числе персонажей игры появится этакий Чужищник (Predalien) – гибрид, который способен бегать по стенам, а в случае надобности – самоуничтожаться.

Почему выбор компании Fox Interactive пал именно на студию Third Law? Потому что все сотрудники Monolith сейчас с головой заняты разработкой *NOLF 2,* а коллектив Third Law хорошо знаком с игровым движком LithTech (ведь на нем была сделана игра *KISS: Psycho Circus*) и уже зарекомендовал себя как команда, способная делать увлекательные и качественные с технической точки зрения игрушки.

Одна из главных целей AVP2: Primal Hunt – окончательно сбалансировать и без того великолепный геймплей оригинального *AVP2* и реализовать несколько интересных задумок, которые там промелькнули. Сюжет этого адд-она разбит на две части. Первая протекает за 500 лет до событий *AVP2,* а вторая – за несколько недель до их начала, так что считайте *Primal Hunt* своеобразным прологом к оригинальной игре. Для каждого из трех биологических видов подготовлено по три миссии, а все действие происходит на участке Zeta, часто упоминаемом в *AVP2*. Кроме того, адд-он включает четыре новых многопользовательских уровня.

Наибольшие изменения отмечены в техническом арсенале людей – во-первых, они получили детектор движения (он действует на 360 градусов вокруг), а также три новых ствола. Во-вторых, появились автоматические пушки, которые можно устанавливать в любом месте, после чего они сами будут стрелять, пока не перегреются, пока не кончатся боеприпасы или же пока их не уничтожат. Третьим и последним подарком для людей стали стационарные турели. Эти штуки станут отличным подспорьем в многопользовательских баталиях и помогут расправиться с многочисленными противниками в одиночном режиме. Помощник продюсера Пол Павлицкий комментирует: «Подобно первой миссии *NOLF,* чтобы отбиться от превосходящих сил Чужих, вам придется подобно зайцу скакать между турелями».

В мультиплеере оригинального *AVP2,* Corporates и Marines были абсолютно одинаковыми, но, по словам П. Павлицкого, в адд-оне Corporates, скорее всего, получат детектор движения, а Marines – более мощные пушки.

В арсенале Хищников появится скорострельная пушка – отличное дополнение к установленному у них на плече мощному, но медленному орудию. Переработана система маскировки – теперь там, где стоит Хищник, пользователь увидит эффект мерцающей поверхности, точно такой же как в кино. Кроме того, эти существа наконец-то получат возможность самоуничтожаться – но суицид будет доступен только в многопользовательском режиме. Так что если ваше здоровье упало ниже 20% – пришло время смеяться и взрываться вместе со всеми, кто находится с вами в одной комнате. Соответственно, если вы услышите где-то неподалеку смех – крайне разумным поступком будет как можно быстрее убежать в противоположном направлении.

Что касается Чужих, то они почти не подверглись переработкам, если не считать возможности играть в одиночном режиме за гибридного Чужищника. Эти твари были воплощением скорости и силы – такими они и остались.

Кампания «за Хищника» происходит за 500 лет до событий игры *AVP2,* когда планета еще была населена живностью. Нас ждут три совершенно непохожих друг на друга существа – нечто, напоминающего свирепого быка, нечто, напоминающее меняющего окраску медлительного хамелеона и нечто, напоминающее гигантского подземного червя (навеянного Дюной, не иначе). Дизайн уровней – этакая смесь органической флоры и высокотехнологичной архитектуры Хищников. Цель – поиск некоего важного артефакта, спрятанного в здании, выполненном в легко узнаваемом стиле Чужих.

Оставшаяся часть сюжета происходит 500 лет спустя, и декорации представляют собой нечто среднее между стилем Хищников и слизистыми сооружениями Чужих.

В целом же на данный момент складывается впечатление, что *AVP2: Primal Hunt* окажется вполне достоин своего оригинала. Компания Gearbox уже показала всему миру, что умеет изготавливать великолепные адд-оны, похоже, сейчас пришло время Third Law показать себя на этом поприще.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЖАНР: **Action**
ДАТА ВЫХОДА: **август 2002**
ИЗДАТЕЛЬ : **Fox Interactive**
РАЗРАБОТЧИК: **Third Law Interactive**
URL: **www.fox-interactive.com**



Мы до сих пор так и не знаем, как эти твари называются. Как вам такой вариант: трехглазые обезьянорылые ползуны с куриными крылышками?

STAR TREK: ELI

Фазер - это здорово! **Том Прайс**

Сейчас я скажу вам одну вещь. Еще совсем недавно я и представить себе не мог, что когда-нибудь сделаю ТАКОЕ признание. Всего одна фраза, каких-то 10 слов. И я говорю их совершенно искренне. Итак: я очень жду выхода новой игры по вселенной *Star Trek*.

Вообще-то я ненавижу *Star Trek*. Люто ненавижу. И вы, наверное, можете себе представить, как тяжело мне было в 2000 году, когда вышел *Star Trek Voyager: Elite Force* и я был вынужден признать, что это хорошая игра. Я был просто в шоке, но *STV:EF* оказался настолько красив и увлекателен (хотя его одиночный режим и был недопустимо коротким), что для меня, закоренелого фаната шутеров от первого лица, он стал настоящим открытием. Кроме того, *Star Trek Voyager: Elite Force* был первой действительно хорошей игрой на движке *Quake III*. Но знали бы вы, какой внутренней борьбы мне стоило это признание...

Поэтому пресс-релиз компании Activision, гласящий, что разработкой *Star Trek: Elite Force II* занимается студия Ritual Entertainment (создатель *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*), я воспринял с некоторой тревогой. То немногое, что нам удалось на данный момент узнать об игре, дает все основания надеяться, что она будет во всяком случае не хуже своей предшественницы. Но как же трудно признаться в том, что, возможно, вскоре я буду любить уже две игры по *Star Trek!*

Слово Voyager было убрано из названия, поскольку этот корабль в сюжете больше не фигурирует. События *Elite Force II* разворачиваются аккурат после финала Voyager. Вы вновь играете за Алекса Мунро, руководителя Hazard Team, который возвращается на Землю и после краткосрочной подготовки в Starfleet Academy вместе со своей командой загружается в знаменитый U.S.S. Enterprise NCC 1701-E, чьим капитаном является не кто иной, как Жан-Люк Пикар.

Геймплей, с одной стороны, схож с тем, что было в *Elite Force*, а с другой – несет целый ряд существенных отличий. Самое главное – уровни стали значительно более открытыми. Т.е. вы будете намного больше времени проводить на планетах. Кроме того, разработчики обещают значительно улучшить AI членов команды. Разумеется, появится новое, более крутое оружие, а также улучшенный Tricorder, с помощью которого вы без проблем получите всю информацию, необходимую для ведения эффективных боевых действий.

Изменился подход к сюжету – теперь в некоторых ключевых местах он разветвляется. В ходе игры вам придется несколько раз делать важный выбор, но на дальнейшие события будет также влиять целая куча различных факторов – как вы преодолели уровень, сколько врагов уничтожили, сколько членов команды потеряли и т.д.

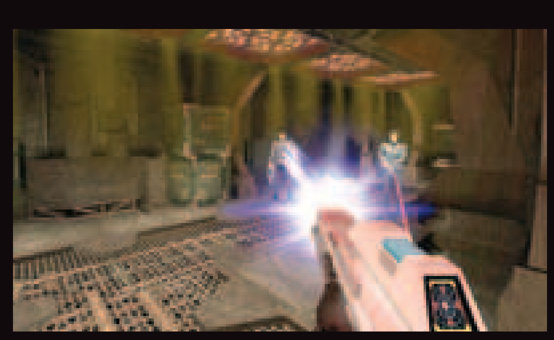
Все главные действующие лица на месте – и Ромулане, и Клингоны, и, разумеется, Борги. Кроме того, обещано две новых секретных расы – как только нам удастся хоть что-нибудь про них узнать, *CGW* немедленно сообщит вам об этом.

В мультиплеере будут все модели и фишки адд-она к *Elite Force* плюс несколько любопытных нововведений. Например, теперь вы сможете использовать Klingon Bat'Leth в рукопашных схватках. Сетевые режимы включают Holomatch, Capture-the-Flag и Team Holomatch.

Я очень надеюсь, что игра получится более масштабной, чем смехотворно короткий *Elite Force*. Ребята из Ritual обещали, что уровни станут значительно больше по размерам и, соответственно, увлекательней. Это хорошо, поскольку если уж мне и предстоит признаться в любви к очередной *Star Trek*'овской игре, то она по крайней мере должна надолго выбить меня из повседневной рутины.



Перед вами – здоровенный и злобный Борг, точнее, продвинутый Борговский дрон.


Сдохни, Ромуланский ублюдок!

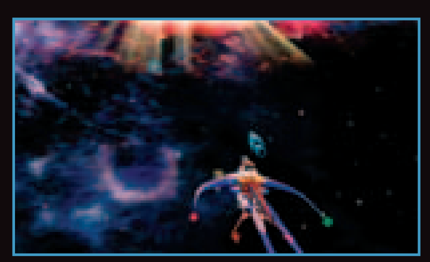

Этим парням крупно не повезло – мы их всех перебили.

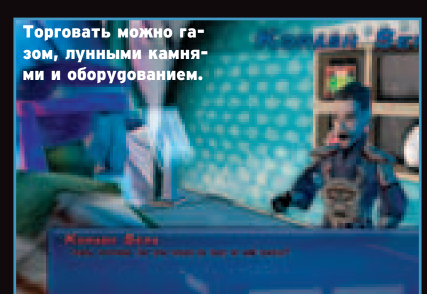
TE FORCE II

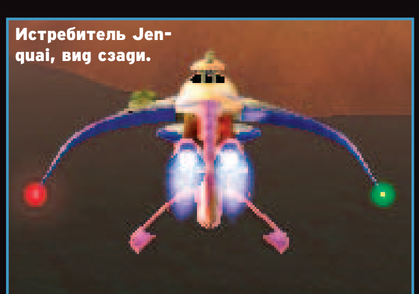
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЖАНР: **Strategy**
ДАТА ВЫХОДА: **2 кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos**
РАЗРАБОТЧИК: **Elixir Studios**
URL: **www.elixir-studios.co.uk**

Истребитель Jenquai движется к Paren's Run.


Созерцание великолепных пейзажей приносит Исследователю драгоценные очки опыта.


Торговать можно газом, лунными камнями и оборудованием.


Истребитель Jenquai, вид сзади.

EARTH AND BE

Первые впечатления редакторов *CGW.* **Роберт Коффей, Джефф Грин,**

Джефф Грин

Я большой фанат многопользовательских онлайновых RPG, но меня всегда тянуло к играм, где есть эльфы. Открытый космос меня раздражает. Поэтому я был очень рад убедиться, что *Earth and Beyond* – настоящая RPG, а не какой-нибудь космический симулятор. Космические битвы без джойстика – это огромный плюс, по крайней мере, лично для меня. Я играю за воина, так как по опыту знаю, что этот класс – самый легкий в освоении, и пока мой персонаж показывает себя с самой лучшей стороны, осваивая такие интересные скиллы, как, например, Fold Space (возможность смотаться с поля битвы, если дела принимают нежелательный оборот). Очень хорошее впечатление произвел квестовый интерфейс, который не только напоминает, что я должен делать, но и указывает, в какой последовательности следует выполнять эти задания. Несмотря на то, что я пока еще новичок, первые впечатления от игры – самые положительные. Это красивая и легкая в освоении RPG. Изначально я был настроен весьма скептически, но теперь планирую как следует с ней повозиться после релиза.

Том Прайс

Earth and Beyond – первая онлайновая RPG в моей жизни, и теперь я понимаю, почему люди так на них подсаживаются. MMORPG – это что-то вроде наркотика: «Я буду выполнять больше миссий и смогу накопить больше денег, чтобы купить более мощные двигатели, чтобы выполнять более сложные миссии...» Я тоже попал в этот заколдованный круг и ничуть не жалею о проведенном времени. Игра великолепна, от красоты космических пейзажей и экзотических планетарных локаций просто дух захватывает. Я ознакомился с персонажами и звездолетами и смог оценить потрясающие возможности по их кастомизации. Мне не очень понравилось управление, и хотя я понимаю, что *Earth and Beyond* – это не симулятор, в ближнем бою джойстик, на мой взгляд, был бы гораздо эффективнее, чем выставленная по умолчанию комбинация мыши и клавиатуры.

Тьерри Нгуен aka Scooter

Наконец-то мы получили *Privateer Online*. Обычно, в массовых онлайновых RPG я играю за представителей «вспомогательных», а не боевых классов, поэтому в данном случае я выбрал профессию Explorer. Мне очень понравилось получать экспу просто за исследование звездных систем, в которых я еще не бывал. Кроме того, оказалось, что добыча минералов и прочего дерьма на астероидах, равно как и периодические битвы с космическими существами – очень веселое занятие. Игровая атмосфера создается прекрасной графикой и интересными противниками – ты борешься с пиратами, истребляешь всевозможных слизняков, медуз и прочих отвратительных тварей. Я прошел всего лишь несколько стартовых уровней и надеюсь, что оставшаяся часть игры будет не менее интересной.

Роберт Коффей

Я играл за Jenquai Explorer'а, поскольку хотел выяснить, смогут ли ребята из Westwood сделать блуждания по космосу увлекательным занятием. И вы знаете, я был поражен. Я потратил кучу времени, прыгая от одной точки к другой по всей галактике. Больше всего экспы приносили драматические моменты, когда мой корабль-невидимка медленно крался к маяку, а затем сканировал его таким образом, чтобы не привлечь внимание смертельно опасных инопланетян, вьющихся вокруг. Исследователи - довольно слабый класс, поэтому в самые опасные места я не совался, и довольно часто был вынужден спасаться бегством. При этом, раз за разом оказываясь на волосок от смерти и в очередной раз с честью выходя из опасной ситуации, я получал опыт и совершенствовал персонажа – этим *Earth and Beyond* выгодно отличается от других онлайновых RPG, в которых ты получаешь экспу, только когда убиваешь. В целом игра производит превосходное впечатление, хотя я лично еще больше расширил бы возможности по кастомизации героя и звездолета.



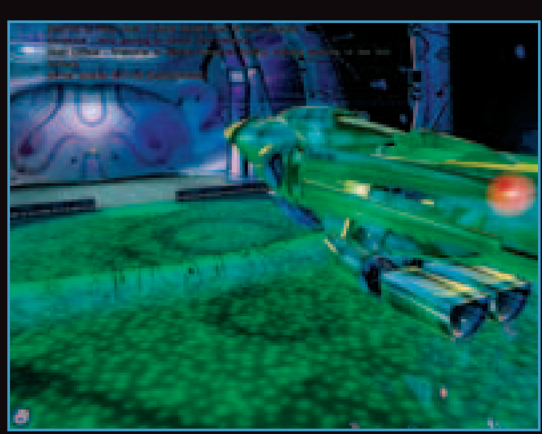
Тьерри Нгуен и Том Прайс

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

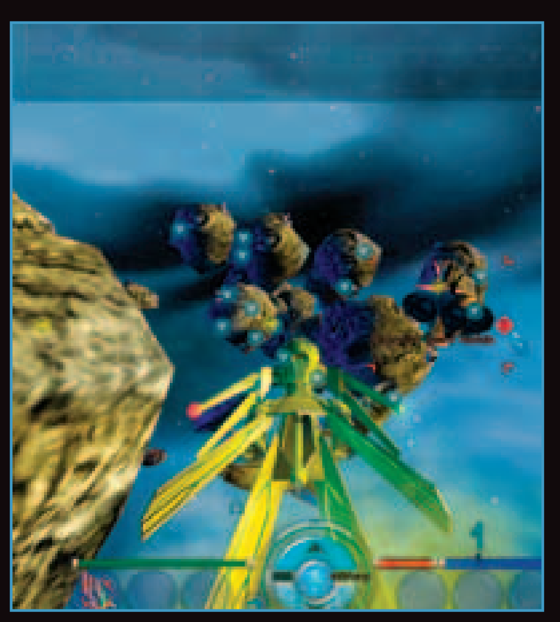
ИЗДАТЕЛЬ: EA
РАЗРАБОТЧИК: Westwood Studios
URL: www.westwood.com
ДАТА ВЫХОДА: III кв. '02



На космических станциях можно продать добычу, найти работу, изготовить оборудование и сохраниться.



Пришвартовав звездолет, можно покинуть его и побродить «на своих двоих».



Вы можете хоть всю жизнь посвятить добыче ископаемых в космосе.

Reviews

Мы любим игры, мы их ненавидим **под редакцией Роберта Коффей**

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

Jane's Attack Squadron

Как мы оцениваем игры?

CGW пишет обзоры только по законченным играм – никаких бета-версий или патчей



★★★★★ **ВЕЛИКОЛЕПНО** Одна из немногих игр, в которых все здорово. Рекомендуется всем, однозначно.

★★★★☆ **ОЧЕНЬ ХОРОШО** Игра достойна вашего времени и денег, но не лишена недостатков.

★★★☆☆ **СРЕДНЕ** Неудачная реализация хорошего замысла или протсо пустышка.

★★☆☆☆ **СЛАБО** Крайне низкая игровая ценность, слабая задумка или очередной клон.

★☆☆☆☆ **УЖАСНО** Одна из немногих игр, в которых все плохо. Жалкое зрелище. Отстой.


Этот уровень вызывает сильные ассоциации с *Black Hawk Down*. Можете расценивать данное заявление как комплимент.


Какая ужасная смерть...


Каждый уровень предлагает свой собственный набор бойцов.

Global Operations

Counter-Strike по-прежнему рулит. **Том Прайс**

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts/Crave** РАЗРАБОТЧИК: **Barking Dog** ЖАНР: **Tactical sim** URL: **www.globalopsgame.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128 MB RAM, 800 MB на диске, 3D карта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-24 игрока)**

Будем откровенны. В жанре онлайновых тактических симуляторов *Counter-Strike* является признанным тяжеловесом, тягаться с которым практически нереально. И при этом каждый разработчик, создающий аналогичную игру, лелеет надежду, что его творение сможет потеснить *CS* и стать новым народным кумиром хотя бы на один день. Теоретически добиться этого можно двумя способами: рабским копированием *Counter-Strike* (см. обзор *Tac Ops* в этом номере) или же попыткой усовершенствовать его гениальный рецепт. *Global Operations* принадлежит ко второй категории проектов, но, увы, огромное количество досадных недоработок помешало этой игре достичь поставленной цели.

Global Ops состоит из 13 уровней и двух кампаний: одна – за хороших парней, другая – за плохих. Все миссии проходят в разных локациях, причем каждой локации соответствуют собственные уникальные скины для обеих команд. Иногда это вызывает путаницу, особенно в тех сценариях, где и террористы, и спецназовцы носят по-военному выглядящую униформу. В свое время мне стоило немалого труда выучить 6 видов формы в *CS*, так что предложение держать в памяти 26 скинов *Global Ops* я склонен расценивать как откровенное издевательство. Кроме того, в игре 6 типов персонажей – подрывник, пулеметчик, коммандо, разведчик, медик и снайпер, – каждый из которых обладает уникальными характеристиками и навыками.

Сами миссии проходят в ставшем уже классикой «тактическом» стиле, а задания варьируют от освобождения заложников до установки и обезвреживания бомб. Периодически попадаются весьма любопытные находки. Например, в квебекской миссии обе стороны пытаются вывести заложника к своей точке эвакуации, которая располагается неподалеку от места респавна противников. Постоянные пробежки туда и обратно превращают этот уровень в этакий «футбол с автоматами». Карты попадаются как удачные, так и откровенно отстойные (то чересчур легкие и скучные, то слишком огромные и запутанные). Тем не менее, нужно отметить, что некоторые уровни (например, колумбийский и антарктический) - настоящие произведения искусства.



Экран кастомизации оружия очень удобен.

У *Global Ops* много серьезных достоинств. Игра предлагает огромное количество разнообразного оружия, к которому можно покупать различные апгрейды типа оптических прицелов и глушителей. Трехмерные модели пушек выглядят просто потрясающе, все ваши действия (например, переключение режимов огня) великолепно анимированы. Однако баланс различных стволов оставляет желать много лучшего. Меня много раз убивали с противоположного конца карты одним выстрелом из шотгана или двумя из пистолета, в то время как мне требовалось три или даже четыре попадания из снайперской винтовки, чтобы уничтожить противника.

Хотя *Global Ops* задумывалась и создавалась как многопользовательская игра, одиночный режим в ней тоже есть. Но я не советую вам покупать этот шутер ради однопользовательского режима – AI обеих команд просто отвратителен. Если же вы собираетесь купить игру ради мультиплеера, то я бы посоветовал подождать, пока не выйдет несколько патчей. Сетевой код оригинальной версии откровенно сырой и глючный, а большой лаг всегда был отличительной чертой движка LithTech (впрочем, первый же патч слегка уменьшил его).

Я вполне допускаю, что со временем *Global Operations* превратится в отличный сетевой шутер, но на данный момент не могу рекомендовать вам эту покупку.

Огромное количество досадных недоработок помешало *Global Operations* достичь поставленной цели – стать убийцей *CS*.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Интересная, но, увы, неудачная попытка создать серьезный онлайновый шутер.

Tactical Ops: Assault on Terror

Я играл в *Counter-Strike*. *Counter-Strike* – мой лучший друг. Вы, сэр, ему и в подметки не годитесь!
Том Прайс

ИЗДАТЕЛЬ: **Infogrames/Microprose**
РАЗРАБОТЧИК: **Kamehan**
ЖАНР: **Action**
URL: **www.infogrames.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет**
ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 200, 64 MB RAM, 120 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128 MB RAM, 650 MB на диске**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

Думаю, вы согласитесь, что самый верный способ создать хорошую компьютерную игру (или телешоу, или журнал) – это следовать классической и проверенной временем формуле. Разумеется, существует некая грань, разделяющая творческое следование формуле и рабское копирование. *Tactical Ops: Assault on Terror* пересек эту линию и тем самым вырыл себе могилу.

Чтобы описать эту игру, достаточно всего одной фразы: «*Counter-Strike* на движке *Unreal Tournament*». Но не думайте, что *Tac Ops* смог хотя бы приблизиться к недосягаемому уровню качества *Counter-Strike*, который, как все мы знаем, является величайшей игрой всех времен и народов, а кто с этим не согласен, может поцеловать мой затянутый в камуфляж зад. У *Tactical Ops* есть свои положительные моменты, он сделан на отличном движке, но у этой игры нет ни глянца, ни неповторимой атмосферы *Counter-Strike*.

Единственная вещь, которая есть у *Tactical Ops* и которой нет у *CS* (по крайней мере, до выхода *Condition Zero*), – это одиночный режим. Впрочем, я мог бы и не упоминать о нем, ибо single-player на корню убит ужасным AI ботов. Это, кстати, довольно странно, так как именно *Unreal Tournament* в свое время прославился умными и непредсказуемыми ботами. Что же касается *Tactical Ops*, то поведение механических противников в нем настолько примитивно и однообразно, что играть откровенно скучно.

Но самая главная особенность, которая подписывает *Tac Ops* однозначный смертный приговор без права обжалования, – это внешний вид. Позвольте мне выразиться грубо: игра выглядит, как законченное дерьмо. Модели скучны и плохо детализированы, они обтянуты тусклыми однообразными текстурами и двигаются, как манекены. В общем, одно из двух – или движок *UT* намного хуже движка *Half-Life*, или же у людей, которые занимались моделями и анимацией *Tac Ops*, руки растут не из того места.


Ваши помощники-боты стоят вокруг и бездельничают. Впрочем, что с девушек взять?


Только взгляните на кровь, бьющую из раны в голове этого пижона!

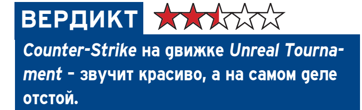

Мне никогда не понять, зачем кому-то потребовалось брать Малыша Германа в качестве заложника?

Главная особенность, которая подписывает *Tac Ops* однозначный смертный приговор без права обжалования, – это внешний вид. Игра выглядит как законченное...


Перед вами – единственный классный уровень в этой отстойной игре.

Уровни ничем не лучше моделей, они выглядят, как второсортные самоделки. Еще хуже то, что на них практически нет узких мест, впрочем, даже когда такие места имеются, пользы от них никакой, ибо максимальное число участников – всего 16. Звуки выстрелов, равно как и баллистика, абсолютно неубедительны – непростительный грех для шутера, претендующего на реалистичность.

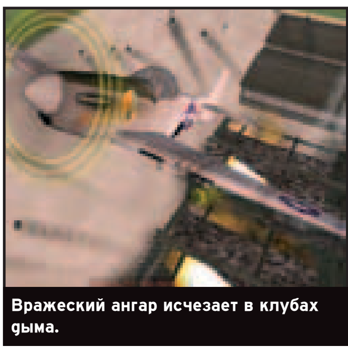
Впрочем, все сказанное выше отнюдь не значит, что *Tac Ops* – плохая игра, просто ей, по большому счету, не стоило выходить. Она никому не нужна. Зачем играть в ЭТО, когда можно поиграть в *Counter-Strike* или в какой-нибудь другой, более удачный «спецназовский» мод к *UT*? Рынок реалистичных контртеррористических шутеров и без того перенасыщен. И неужели в такой ситуации мы будем хвататься за любую возможность нарядиться, как бойцы команды SWAT и побегать по заброшенным складам с MP5 наперевес, в очередной раз обезвреживая бомбы и спасая заложников? Нет, конечно. Ибо на данный момент существует только одна игра, в которой все сделано правильно, и ничего другого нам не нужно.


ВЕРДИКТ

***Counter-Strike* на движке *Unreal Tournament* – звучит красиво, а на самом деле отстой.**


Главный козырь *Attack Squadron* – бомбардировочные миссии, в которых можно стрелять из различных орудий, а также лично управлять сбросом бомб.


Ракетный залп – вид из виртуального кокпита.


Вражеский ангар исчезает в клубах дыма.

Jane's Attack Squadron

Опоздав на два года, игра умудрилась-таки выйти незаконченной... **Денни Эткин**

ИЗДАТЕЛЬ: **Xicat**
РАЗРАБОТЧИК: **Mad Doc Software**
ЖАНР: **Авиасимулятор**
URL: **www.xicat.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех, насилие**
ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128 MB RAM, 3D карта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Самая поразительная особенность данной игры заключается в том, что она вообще вышла. Когда в 2000 году ее прежний разработчик, Looking Glass Studios, покинул индустрию, компания Electronic Arts тоже ушла с рынка симуляторов, оставив незаконченную игрушку на произвол судьбы. В конце концов ее подобрали новые разработчик и издатель – Mad Doc Software и Xicat. Выйди *Attack Squadron* в 2000-м, – у него были бы все шансы стать Симулятором Года. Увы, по прошествии двух лет, игра с настолько плохо реализованными дизайнерскими идеями смотрится весьма посредственно.

Действие *Attack Squadron* разворачивается на европейском театре Второй Мировой Войны, в нашем распоряжении целых 15 моделей американских, немецких и английских самолетов, выбор режимов тоже достаточно широк – одиночные миссии, кампании, instant action и многопользовательские сценарии. В рамках двух имеющихся кампаний можно опробовать самые разные машины – в одной миссии вы летите на FW-190 отбивать атаку B-24, а в следующей - пускаете торпеды с бомбардировщика Ju-88. Миссии жестко заскриптованы, но противнику периодически удается приятно вас удивить. В зависимости от успехов (или неудач) игрока в каждой конкретной миссии кампания разветвляется. Основная проблема заключается в том, что в игре «зашито» слишком мало сценариев – по 10 на каждую кампанию и всего 5 одиночных.

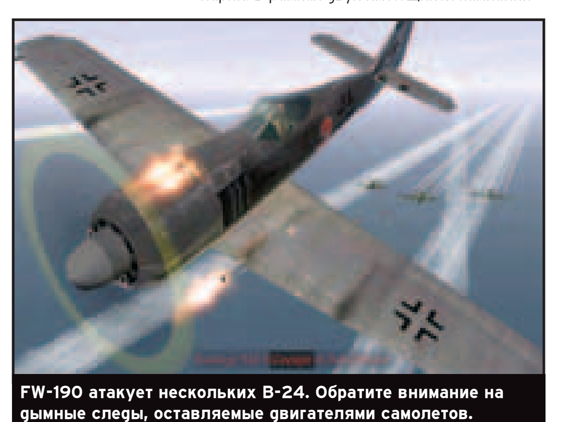
Благодаря сильному AI противников, превосходно реализованной системе padlock и хорошей физической модели, бои истребителей, в принципе, достаточно увлекательны. Но главный козырь *Attack Squadron* – бомбардировочные миссии. Отбивая атаки вражеских истребителей, вы перескакиваете с одного орудия на другое, а затем, оказавшись над целью, переключаетесь на пост бомбардира и используете прицел Norden, чтобы точно накрыть вражескую фабрику. Вокруг грохочут разрывы зениток, а подбитые самолеты живописно заваливаются и падают вниз. Чувство полного погружения гарантировано.

В 2000 году мы назвали бы графику *Attack Squadron* произведением искусства. Как и во всех симуляторах, к которым приложила руку студия Looking Glass, с большой высоты поверхность земли выглядит превосходно, но на малой высоте вы не увидите никаких трехмерных деревьев. Самолеты трудно оценить однозначно – с одной стороны, по современным меркам, трехмерные модели и натянутые на них текстуры, бедноваты, а с другой – повреждения выглядят весьма впечатляюще. Кроме того, игра достаточно бодро идет даже на не самых мощных компьютерах. Удались авторам и специальные эффекты, такие, как разрывы снарядов и взрывы самолетов, а уж звук – просто выше всяких похвал.

Если у *Attack Squadron* и есть хоть какой-то шанс завоевать геймерские сердца, то лишь благодаря отличной физике и редактору миссий, поставляемому вместе с игрой. Правда, воспользоваться этим редактором не так-то просто – нужно сначала скачать мануал, – но поклонники уже начали работы по дальнейшему улучшению летной модели и созданию новых кампаний (рекомендую зайти на сайт www.thunder-over-europe.com).

Тем не менее, помимо непозволительного малого числа миссий, у *Attack Squadron* есть еще целая куча проблем. Например, игра некорректно работает с некоторыми USB джойстиками, многопользовательский режим откровенно сырой, а истребители периодически разваливаются на куски от огня собственных орудий. Некоторые из обещанных авторами фишек отсутствуют, например, Me-163 Komet (правда, эту проблему исправляет один из самодельных патчей). Частота кадров – как правило, достаточно стабильная – может упасть почти до нуля из-за нескольких одновременных взрывов.

Подводя итог, хочется сравнить *Jane's Attack Squadron* со старым, но роскошным автомобилем – хромированные панели, откидывающийся верх, а заводится с трудом... С одной стороны, игра выглядит устаревшей и несет в себе кучу багов. С другой, если вы любите сами копаться в настройках и готовы мириться с периодическими зависаниями, она подарит вам немало приятных моментов.


FW-190 атакует нескольких B-24. Обратите внимание на дымные следы, оставляемые двигателями самолетов.



Баги достают, но, в принципе, летать можно.

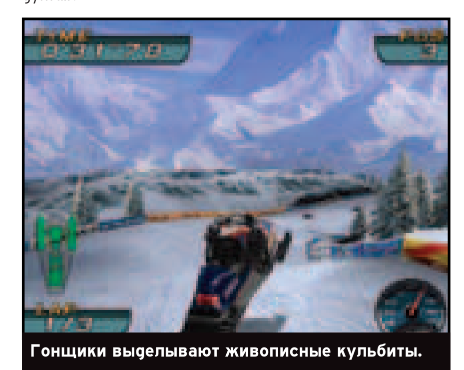
SnoCross Extreme

Скользим и буксуем. **Горд Гобл**

ИЗДАТЕЛЬ: **Groove Publishing** РАЗРАБОТЧИК: **Unique Development Studios** ЖАНР: **Аркадные гонки** URL: **www.groove-publishing.com** РЕЙТИНГ ESRB: **для всех** ЦЕНА: **$19.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 266, 32 MB RAM, 160 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 333, 64 MB RAM** MULTIPLAYER: **Split-screen, LAN (2-4 игрока)**

Если вы считаете автомобильные гонки по бездорожью квинтэссенцией скорости и драйва, значит, вы просто не видели гонок на снегоходах. Впрочем, игрушка *SnoCross Extreme* от Groove Publishing отнюдь не пытается реалистично смоделировать соревнования на этих транспортных средствах – мощность двигателей здесь увеличена до просто неприличного уровня, а трассы иначе как самоубийственными не назовешь, длинные и красивые полеты – дело совершенно нормальное. Прикидываясь сумасшедшей и при этом довольно увлекательной гонкой, *SnoCross* отличается весьма грамотной, хотя и аркадной, физической моделью, замечательным магазинчиком, в котором ваш снегоход починят и «проапгрейдят», и еще целым рядом задатков, которые могли бы сделать ее хитом. Но, увы, игра в острой форме страдает так называемым «синдромом малобюджетного продукта».



Гонщики выделывают живописные кульбиты.

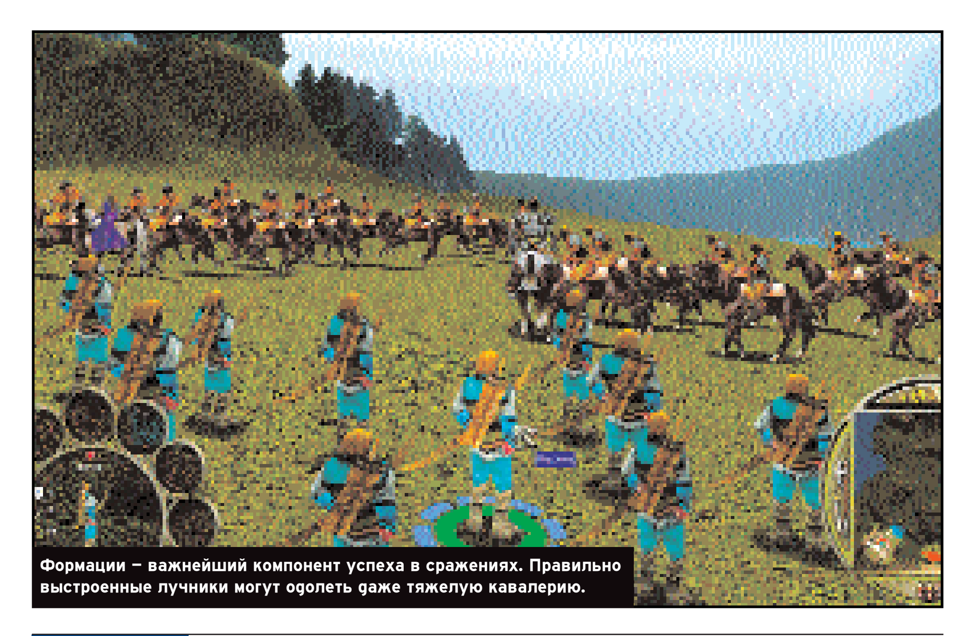
Первое, что сразу бросается в глаза, – это «приставочное» происхождение: в *SnoCross* нет ни аналогового газа, ни тормоза. Руководство – смехотворно короткое, сохраняться нельзя (какой ужас!), путешествие по развесистой системе меню превращаются в кошмар, так как мышь не поддерживается в принципе. Семь предлагаемых уровней настолько тесны, что вы вынуждены врезаться в барьеры и детали пейзажа просто для того, чтобы сменить направление движения. С помощью редактора трасс можно создавать отличные маршруты, но ездить по ним разрешается только в одиночку или с живым соперником – посоревноваться с AI не удастся. И это грустно, так как для того, чтобы пройти основной чемпионат вам потребуется всего несколько часов.

Безусловно, многим фанатам аркадных гонок покажется привлекательным это сочетание низкой цены, приятной графики и могучего драйва. Но для водителей со стажем совершенно очевидно, что разработчики просто не смогли достойно воплотить многообещающую идею. *SnoCross Extreme* мог бы стать хитом, но оригинальная тема игры и ее навернутая физика оказались на корню убиты скудным бюджетом, выделенным на разработку. Очень жаль.

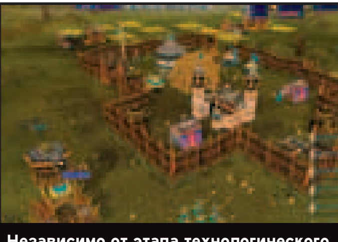
ВЕРДИКТ



Забавная гонка на один вечер.



Формации – важнейший компонент успеха в сражениях. Правильно выстроенные лучники могут одолеть даже тяжелую кавалерию.



Независимо от этапа технологического развития, городские строения должны размещаться за стенами. Лишь сельские здания можно строить в чистом поле.



Кавалерия рвется в бой, а герой сторожит снабженческие телеги, потерять которые нельзя ни в коем случае.

Warrior Kings

Мировоззрение решает все. **Рафаэль Либераторе**

ИЗДАТЕЛЬ: **Microids** РАЗРАБОТЧИК: **Black Cactus** ЖАНР: **RTS с гигантским древом технологий** URL: **www.warrior-kings.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 128 MB RAM, 650 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 256 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN, нуль-модем (2-8 игроков)**

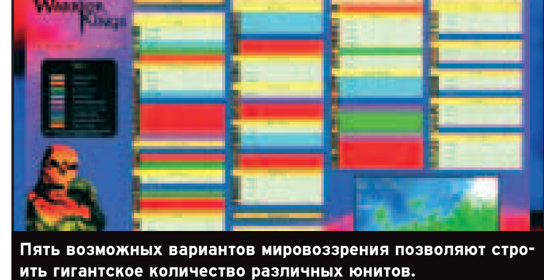
Эта игра то и дело вешает компьютер, а я подсел на нее по полной программе – забыв про сон и отдых, я до самого рассвета просиживаю за риал-тайм стратегией *Warrior Kings* от компании Microids. Впрочем, возможно, мне и удалось бы урвать немного времени для сна, если бы не необходимость постоянно перегружать машину, намертво зависающую из-за глючного кода.

Действие *Warrior Kings* происходит в средневековой Европе. Вашим альтер-эго выступает юный Artos – наследник престола королевства Gallicus, пытающийся отобрать свой трон у злого епископа, узурпировавшего власть и целенаправленно разрушающего его родину. Сюжет раскрывается на протяжении 22 уровней и более чем 80 скриптовых квестов – принц покидает Gallicus, собирает на стороне армию, а затем возвращается обратно и начинает освобождать города, спасать лояльных по отношению к нему феодалов и громить демоническую армию епископа.

Большое внимание в *Warrior Kings* уделяется сбору ресурсов, для чего существуют целых три хозяйственных юнита – крестьяне, торговцы и телеги. Но главное в игре – это, разумеется, крупномасштабные сражения в полном 3D, в которых принимает участие огромное количество самых разнообразных войск – от лучников и тяжелой пехоты до легионов нежити.

Уникальность *Warrior Kings* заключается в том, что вам предлагается на выбор несколько совершенно разных вариантов технического развития. Разбитое на четыре этапа технологическое древо великолепно сбалансировано и идеально сочетается с общим стилем геймплея. В определенный момент оно разветвляется на пять путей, соответствующих пяти различным мировоззрениям – элайнментам. Вариант Imperial предлагает самые сильные оборонительные юниты и строения – Holy Warrior, Cathedral и Holy Fortress. Renaissance – это технократический путь, сосредоточенный на сборе ресурсов и коммерции, а также позволяющий строить мощные осадные машины. Языческий вариант (Pagan) дает в распоряжение игрока друидические заклинания и демонических монстров. Два оставшихся пути представляют собой комбинации трех перечисленных выше – т.е. при желании можно получить Имперско-Ренессансные или Языческо-Ренессансные здания, войска и заклинания.

Эх, если бы только баги не были так же серьезны и глубоки, как и дизайнерские решения...

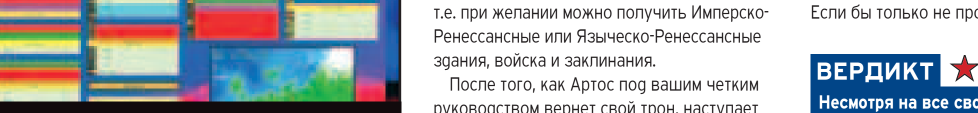


Пять возможных вариантов мировоззрения позволяют строить гигантское количество различных юнитов.

После того, как Артос под вашим четким руководством вернет свой трон, наступает время многопользовательских баталий, в которых одновременно могут сойтись до восьми игроков. Пути развития и технологические древа в мультиплеере точно такие же, как и в одиночной кампании, но весьма любопытной особенностью этого режима является дипломатия. Сетевая игра дает возможность применять хитрые приемы и уловки, достойные самого Макиавелли. Самое пикантное заключается в том, что участники не знают элайнмент друг друга – по крайней мере до тех пор, пока их войска не встретятся на поле боя.

При всем том, надо отметить, что разработчики из Black Cactus приложили все усилия, чтобы я возненавидел эту игру. Нехватка памяти приводит к постоянным зависаниям (особенно часто такое случается в конце долгих и тяжелых миссий), время загрузки переходит все границы, а отдельные элементы интерфейса выполнены откровенно уродливо. Добавьте сюда проблемы юнитов с нахождением пути, постоянные нарушения строя и бегство с поля боя именно в тот момент, когда вы отдаете им приказ вступить в сражение, – все эти недоработки серьезно портят удовольствие от игры.

Но, несмотря ни на что, плюсы *Warrior Kings* многократно перевешивают минусы. Если бы только не проклятые баги...



ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Несмотря на все свои баги и глюки, *Warrior Kings* – чрезвычайно увлекательная стратегия.

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

Законченный suxx. **Джейсон Браун aka Chim-Chim**

ИЗДАТЕЛЬ: **Strategy First** РАЗРАБОТЧИК: **Object Software** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.strategyfirst.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 128 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet, Gamespy (2-8 игроков)**

Теоретически действие *Dragon Throne* происходит в Китае. Но это ничего не значит. Будьте готовы встретить в игре такую экзотику, как Stone Launching Wagon или, например, Hammer Man'a. Это, конечно, странно, учитывая то, насколько тщательно *Dragon Throne* копирует *Age of Empires* – в конце концов, уж названия юнитов разработчики вполне могли бы выучить правильно. Но, в любом случае, со своей основной задачей – полностью убить интерес к игре – они справились великолепно.

Впрочем, к чести создателей *Dragon Throne* нужно сказать, что они все-же пытались улучшить геймплей *Age of Empires,* внеся туда несколько свежих идей. Чтобы сделать карту более простой и понятной, в игре использована двухуровневая система – т. е. города на картах больших регионов отмечены пиктограммами, кликнув на ней вы попадаете на подробную карту города, где показаны все здания и структуры для сбора ресурсов. Нельзя, впрочем, сказать, что эта возможность добавляет игре удобства или увлекательности.

Dragon Throne сделал несколько гигантских шагов назад и вниз по древу эволюции, спустившись к каменному веку разработки игр. Как будто не замечая, что в большинстве современных игр разработчики намеренно уменьшают количество ресурсов, чтобы упростить микро-менеджмент, создатели *Dragon Throne* взяли и увеличили их ассортимент аж до семи. Прибавьте сюда то, что в каждом городе ресурсы управляются отдельно. Интересно, почему эта замечательная система не используется в других играх? Скорее всего, потому что их авторы не хотят, чтобы вы возненавидели их творения.

Фишка с превращением рабочих в солдат путем обучения содрана из вышедшей в прошлом году игры *Battle Realms,* но с одним существенным отличием: в *Battle Realms* вы управляли небольшими группами юнитов и поэтому не должны были проводить почти все время, занимаясь их обучением. А в *Dragon Throne* занудный микро-менеджмент солдат превратился в главный элемент геймплея.


Что-то вроде *Age of Empires,* но значительно более уродливое и скучное.

Почему эта замечательная система не используется в других играх? Потому что их авторы не хотят, чтобы вы возненавидели их творения.

В целом же можно с грустью констатировать, что качество *Dragon Throne* значительно уступает качеству картона, из которого сделана коробка, в которой поставляется игра. При желании можно не обращать внимания на безграмотный и неестественный перевод игровых текстов, а также на отвратительную озвучку. Ну или почти не обращать. Но нельзя игнорировать тот факт, что игра полностью лишена стиля, а дизайн не выдерживает никакой критики – карты скучны и однообразны, анимация юнитов бедна и неестественна, а про боевые эффекты авторы вообще забыли.

Будучи стажером *CGW*, я прекрасно знаю, что такое страдать и мучиться. Но *Dragon Throne* – это слишком серьезное испытание даже для такого привычного к жестоким издевательствам тинейджера, как ваш покорный слуга.

ВЕРДИКТ 

Stone Launching Wagon поможет вам зашвырнуть эту игру прямо в унитаз.

Napoleon's Russian Campaign

Сколько же еще французов должно погибнуть ради вашей забавы? **Брюс Герик**

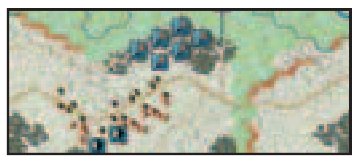
ИЗДАТЕЛЬ: **HPS Simulations** РАЗРАБОТЧИК: **John Tiller** ЖАНР: **Wargame** URL: **www.hpssims.com** РЕЙТИНГ ESRB: **без рейтинга** ЦЕНА: **$49.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 32 MB RAM, 250 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II, 64 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **PBEM, Hot-Seat, модем (2 игрока)**

Результатом последнего обращения Джона Типлера к российской тематике стала великолепная игра под названием *Napoleon in Russia*, вышедшая в 1997 году и посвященная Бородинской битве. Сегодня, спустя целых пять лет, Типлер выпускает еще один масштабный варгейм, на этот раз уже охватывающий всю историю вторжения Наполеона, но только в виде отдельных сражений. В результате игра, хотя и включает режим кампании, воспринимается, скорее, как набор сценариев.

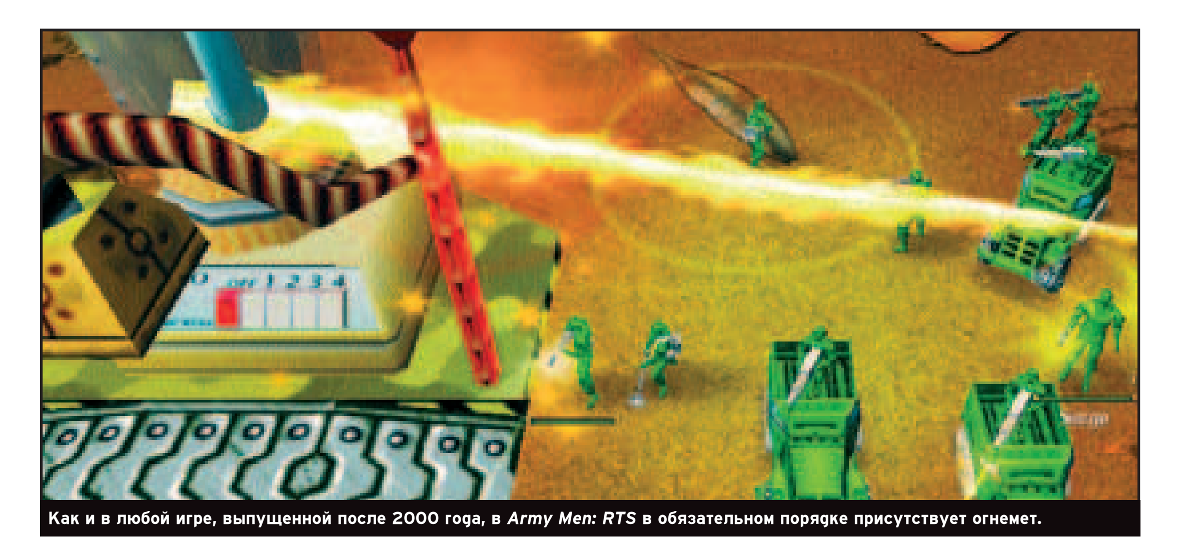
И хотя количество этих сценариев в *Napoleon's Russian Campaign* перевалило за сотню и они моделируют множество исторических и гипотетических ситуаций (различные варианты исхода важнейших битв, расстановки сил, непредвиденные случайности и т.д.), отдельные сражения, увы, не складываются в цельную картину. В режиме кампании битвы связаны между собой слишком примитивным образом, и от выбора игрока в таких ситуациях почти ничего не зависит. Большая часть сценариев – это, по сути, различные вариации одних и тех же событий (например, в режиме кампании имеется 24 версии Бородинской битвы), так что реально сбалансированными можно считать только одиночные сражения.

Тем не менее, для воргеймеров, увлекающихся наполеоновскими войнами, эта игра, безусловно, станет отличным подарком, ибо реализм и оформление нового детища Джона Типлер, как всегда, на высоте. Единственное, что можно посоветовать автору, – это подумать о переходе на новый движок, потому что старый уже слишком заезжен и несовременен.



ВЕРДИКТ

Фанатам *Наполеона* игра понравится, несмотря на не очень удачно реализованный режим кампании.


Как и в любой игре, выпущенной после 2000 года, в *Army Men: RTS* в обязательном порядке присутствует огнемет.

Army Men: RTS

Война под сенью трехколесного велосипеда. **Том Чик**

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO** РАЗРАБОТЧИК: **Pandemic** ЖАНР: **Пластиковая RTS** URL: **www.3do.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$34.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 233, 64 MB RAM, 310 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 96 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

Компания 3DO уже изрядно подпортила репутацию торговой марки Army Men, выпустив целый ряд откровенно отстойных игр, поэтому от очередной стратегии в реальном времени с невероятно стильным названием *Army Men: RTS* трудно было ожидать чего-то хорошего. Честно говоря, услышав это название, я подумал, что авторы, отправляя игру в печать, просто забыли изменить рабочее наименование. Впрочем, как оказалось, 3DO здесь не при чем, так как эта компания переложила ответственность за изготовление игры на студию Pandemic, создателя неплохих, но так и не оцененных неблагодарным миром игрушек *Dark Reign 2* и *Battlezone II*.

В принципе, основная идея ребят из Pandemic была вовсе не так уж и плоха - крошечные пластиковые солдатики сражаются в мире, полном всевозможных вещей. На картах – огромное количество различных игрушек, бельевых прищепок, футбольных мячей и комнатных растений. Над полем боя возвышается гигантский велосипед, напоминающий небоскреб. Солдаты базируются не в бараках, а в банках. Погибшие юниты превращаются в лужицы пластика, который можно собрать, расплавить и отлить новых солдатиков.

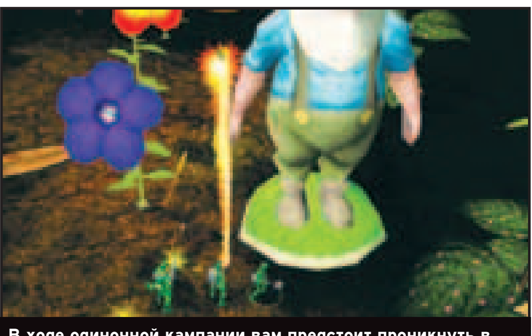
Лучше всего авторам удался ассортимент оружия и юнитов – от дальнобойных мортир до скорострельных пулеметов и радиооператоров с их специальными атаками. Геймплей несложен и местами даже увлекателен, управление удобно, поведение камеры - достаточно разумно, а трехмерный движок вполне справляется со своей задачей. Вы можете строиться в любой точке карты, нахождение специальных юнитов тоже не доставляет никаких проблем. Иными словами, игра настолько проста, что балансирует на грани бездумного экшена.

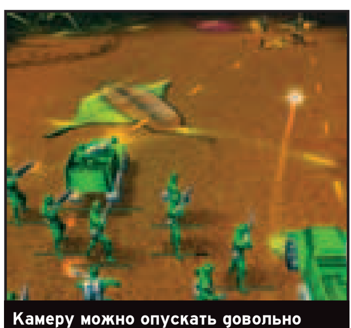
К сожалению, разработчики упустили из виду несколько важных вещей, без которых любая RTS становится совершенно неиграбельной. Команды Guard и Patrol отсутствуют в принципе, невозможно разом выделить всех юнитов одного типа, а скорость игры не регулируется. Кроме того, невозможно заставить бойцов держаться рядом друг с другом - непростительный недостаток для стратегии, в которой вы вынуждены действовать крупными группами, состоящими из различных юнитов. Pathfinding просто ужасен, при движении группы растягиваются в цепочки, которые то удлиняются, то укорачиваются. Самые быстроходные юниты прибывают на место первыми, оставив танки далеко позади. В те короткие периоды, когда вы не сражаетесь с собственными войсками, пытаясь заставить их держаться вместе, приходится сражаться со своими же сборщиками пластика, которые все время норовят заехать прямо под огонь противника.

Одиночный режим представляет собой серию заранее созданных сценариев, среди которых периодически попадаются довольно занудные миссии, связанные с разгадыванием головоломок. Проходя их повторно, можно получить дополнительные бонусные задания и открыть доступ к секретным сценариям – видимо, таким образом авторы надеялись продлить жизнь своему творению. Искусственный интеллект на редкость туп – в одиночных битвах играть с компьютером просто неинтересно.

Подводя итог, можно сказать, что благодаря своей упрощенности игра крайне легка в освоении, но эта же упрощенность убивает львиную долю игрового интереса. *Army Men: RTS* не так плоха, как могла бы быть, но и далеко не так хороша, как должна была быть.

Игра настолько проста, что балансирует на грани бездумного экшена.


В ходе одиночной кампании вам предстоит проникнуть в дом со стороны огорода, владения гнома-великана.


Камеру можно опускать довольно низко, чтобы насладиться картиной боя в самом эффектном ракурсе.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Лучше, чем большинство игрушек серии *Army Men*, но не более того.

Tour of Duty

Лучший тактический воргейм на вьетнамскую тему. **Брюс Герик**

ИЗДАТЕЛЬ: **HPS Simulations**
РАЗРАБОТЧИК: **John Tiller**
ЖАНР: **Wargame**
URL: **www.hpssims.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **без рейтинга**
ЦЕНА: **$49.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 32 MB RAM, 250 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II, 64 MB RAM, 3D карта с 16 MB RAM для больших сражений** MULTIPLAYER: **PBEM, Hot-Seat, Internet, LAN (2 игрока)**

Джон Типлер постоянно совершенствует свои творения, добавляя в них все новые и новые фишки, поэтому не удивительно, что хотя *Tour of Duty* и сделан на том же движке, что и *Squad Battles: Vietnam* (Лучший Wargame 2001 года по версии *CGW*), игра несет довольно много серьезных нововведений по сравнению со своим предшественником. К сожалению, за все надо платить, и эти две игры несовместимы между собой. Факт весьма досадный, так как они, в отличие от большинства игр Типлера, посвящены одним и тем же событиям. Но если вы любите классические походовые воргеймы, сохранившие дух настольных игр, и при этом в вашей коллекции нет *Squad Battles: Vietnam,* то мы однозначно рекомендуем взять *Tour of Duty.*

Среди новинок, появившихся в игре, следует упомянуть наличие туннелей, дыма и освещенности. Особенно интересно появление дыма – есть сведения, что этот параметр был специально исключен из *Squad Battles: Vietnam,* так как проведенное Джоном Типлером исследование показало, что дымовые завесы почти никогда не использовались в ситуациях, моделируемых в игре. Жалобы фанатов на это досадное упущение служат наглядным доказательством того, что эмоциональное восприятие реальности в воргеймах порой важнее самой реальности. Кроме того, в *Tour of Duty* нет трехмерного вида, и это плохо, поскольку он был бы здесь весьма кстати.



Проблемы с линией прямой видимости, возникающие в данном масштабе, можно решить, переключившись в 3D-перспективу.

Эмоциональное восприятие реальности в воргеймах порой важнее самой реальности.

Наличие режима кампании, а также довольно большое количество участников (Южный Вьетнам, Австралия, Южная Корея и т.д.) делают *Tour of Duty* лучшим на сегодняшний день тактическим воргеймом, посвященным вьетнамской теме. Так что можете с чистой совестью забыть о сценариях *Squad Battles: Vietnam.*


ВЕРДИКТ ★★★★☆
Перед нами – очередной претендент на звание Воргейма Года от Джона Типлера.

Squad Battles: The Proud and the Few

А ну, тюфяки, вперед! Дот должен быть взят любой ценой!!! **Джон Флетчер**

ИЗДАТЕЛЬ: **HPS Simulations**
РАЗРАБОТЧИК: **John Tiller**
ЖАНР: **Wargame**
URL: **www.hpssims.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **без рейтинга**
ЦЕНА: **$49.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 32 MB RAM, 250 MB на диске** MULTIPLAYER: **MULTIPLAYER: LAN, Internet, модем (2 игрока)**



The Proud and the Few является третьей частью знаменитой серии Джона Типлера *Squad Battles.* Как известно, предыдущая игра *Squad Battles: Vietnam* выиграла почетное звание «Лучший Wargame 2001 года по версии *CGW*». PATF является серьезным претендентом на победу в этом году.

The Proud and the Few моделирует на уровне роты сражения Тихоокеанского театра военных действий во время Второй Мировой. Игра прекрасно передает дух того времени, когда жесточайшие бои шли за каждый квадратный метр каждого крошечного острова. Еще одна составляющая успеха заключается в том, что двухмерная настольная игра была мастерски трансформирована в захватывающий и по киношному красивый компьютерный продукт. Превосходно выполненные портреты юнитов оживляют игровой процесс и заставляют относиться к каждому бойцу как к личности. Сценарии выполнены на высоком профессиональном уровне и отлично сбалансированы – в условиях постоянного недостатка ресурсов и времени каждое ваше решение и каждый ход приобретают особое значение. Наконец, игру по-настоящему оживляет реалистичная озвучка. В голове сами собой возникают образы людей, которые продираются сквозь густые джунгли или отбивают яростную контратаку японцев, орущих: «Банзай!» *The Proud and the Few* отлично передает суть и дух тех событий и при этом включает в себя такой гигантский объем исторической и статистической информации, что вполне может использоваться в качестве учебного пособия.

Единственное, к чему можно придраться, – это отсутствие режима кампании. Игра настолько увлекательна, что чертовски хочется последовательно провести своих бойцов через все операции. Тем не менее, по всем параметрам *The Proud and the Few* – превосходный wargame, который прочно занял почетное место на полке с моими любимыми играми.

ВЕРДИКТ 
Игра получает Серебряную Звезду за доблесть, проявленную во время стратегического наступления жанра воргеймов.



В *PATF* много деталей, специфических для Тихоокеанской кампании, – мины-ловушки, японцы, бегущие в атаку с криком «Банзай!», служебные собаки, а также укрепленные пещерные комплексы.

Секрет успеха *Squad Battles* в том, что двухмерная настольная игра была мастерски трансформирована в увлекательный компьютерный продукт.

Монстры выглядят здорово, но не отличаются особым разнообразием.



The Elder Scrolls III: Morrowind

Масштабность и свобода MMORPG в однопользовательской игре. **Рон Дулин**



ИЗДАТЕЛЬ: **Bethesda Softworks** РАЗРАБОТЧИК: **Bethesda Softworks** ЖАНР: **RPG** URL: **www.bethsoft.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$44.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 256 MB RAM, 1 GB на диске, 3D карта с 32 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800** MULTIPLAYER: **нет**

M*orrowind* очень близко подошел к тому, чтобы получить почетный титул «RPG нашей мечты», – эта игра масштабна, глубока, нелинейна и дает игроку полную, ничем не ограниченную свободу. Остроумный вступительный ролик вкратце вводит нас в курс дела. Каким-то таинственным образом, главный герой покинул тюрьму, приплыл на корабле на остров *Morrowind*, и заполняет бумаги в «паспортном отделе». Покончив с этой канцелярской работой (заменяющей классическую процедуру создания персонажа), вы остаетесь полностью предоставлены самому себе. Отныне ваше будущее – в ваших собственных руках!

Глубокий смысл заложен в том, что герой – бывший заключенный! Ведь Morrowind – это абсолютная свобода. Вы можете стать кем угодно. К вашим услугам множество гильдий, а также религиозных и политических фракций. Герой может стать членом сразу нескольких организаций, а может вообще никуда не вступать. Если вы решите следовать сюжету, то узнаете причины, стоящие за вашим внезапным освобождением, а затем откроете тайные древние пророчества и поучаствуете в их осуществлении. Но с другой стороны, никто не запрещает вам просто бродить по многочисленным городам и подземельям. В этом мире можно получить такое огромное количество заданий, столько людей ждут вашей помощи, и столько негодяев – заслуженной кары, что вряд ли вы сможете заниматься чем-либо одним, не отвлекаясь ни на что другое, в течение более-менее длительного времени. Более того, сама игра будет периодически подталкивать вас не зацикливаться слишком долго на чем-то одном, а хвататься за все новые и новые возможности.

Как уже было сказано выше, девиз *Morrowind* – «Свобода во всем!» Он распространяется и на процесс генерации персонажа. Вы можете использовать один из многочисленных шаблонов, заготовленных авторами (от стандартных файтеров и воров до экзотических охотников на ведьм и Spellsword'ов), или же создать уникального героя, лично подобрав ему скиллы. Более того, если созданный персонаж вас чем-то не устраивает, то по ходу игры вы сможете приобрести для него все недостающие навыки.

В *Morrowind* нет так называемых «уровней опыта», т.е. герой не получает экспу в общепринятом смысле этого слова. Новые уровни даются ему по мере роста навыков, которые, в свою очередь, растут от использования и тренировки. В принципе, это неплохая система, хотя и она не лишена определенных недостатков. Например, файтер, использующий меч и щит, будет развиваться быстрее, чем такой же файтер, пользующийся двуручным мечом, так как он одновременно прокачивает два скилла, а не один.

Вообще говоря, выбор навыков – это самое главное в игре, так как именно они определяют ваши сильные и слабые стороны. Например, неигровые персонажи будут относиться к герою более дружелюбно при высоком уровне скилла Speechcraft. Хорошо прокачанный скилл Security облегчит вскрытие

***Morrowind* – это свобода. Здесь вы вольны делать все что только пожелаете.**

замков и обезвреживание ловушек. Достигнув вершин мастерства в навыке Enchanting, герой сможет наделять оружие и броню мощными бонусами, – это, кстати, одно из самых полезных умений в игре, ведь, изготовив меч, сосущий из врага здоровье при каждом попадании, вы станете практически неуязвимы...

Теперь – о том, что авторам удалось не очень хорошо. Во-первых, несмотря на свои размеры, количество NPC и свободу действий, мир *Morrowind* периодически кажется не живым, а каким-то механическим. Разговоры с различными NPC, как правило, довольно однообразны. Все, что требуется для успешного вскрытия замков и обезвреживания ловушек, – это путем перебора подобрать правильный предмет.

Имеются и другие проблемы. Бои в реальном времени, на мой взгляд, слишком упрощены. Герой может выполнять несколько различных движений и ударов, но общее впечатление таково, что ты играешь в экшен от первого лица, а не в традиционную RPG. Монстры не отличаются особым разнообразием, так что по прошествии определенного времени, бои становятся откровенно скучными. Торговцы – бедны до неприличия, и зачастую вы просто не можете продать им какой-нибудь дорогой трофей, принесенный из очередного подземелья. К счастью, вместе с игрой поставляется мощный и, что самое главное, легкий в освоении редактор, так что в Сети уже начали появляться различные моды и плагины. Всегда здорово, когда можно изменить в любимой игре то, что тебе не нравится. Слишком легкое подземелье? Сделаем его посложнее. Невозможно продать артефакты? Добавим торговцам золота. К сожалению, с помощью редактора нельзя исправить два самых страшных игровых бага – периодические вылеты в Windows и кошмарный журнал, в котором записываются ВСЕ ваши действия, и который по причине его страшной перегруженности ненужной информацией, совершенно невозможно использовать.

Тем не менее, хотелось бы подчеркнуть, что все эти мелкие технические недоработки отнюдь не заслоняют общего великолепия игры. Мир *Morrowind* полон неожиданных сюрпризов. Множество моментов, в буквальном смысле повергают игрока в шок: например, когда вы поднимаетесь на вершину высокой горы и видите руины древнего города, а все пространство позади и ниже вас заполнено туманом. Все объекты и персонажи выполнены крайне выразительно. Более того, вы можете зайти в любую развалину, гробницу или пещеру – и не сможете избавиться от переполняющего вас чувства предвкушения какой-нибудь ценной находки – редкого артефакта, оружия или книги, из которой вы узнаете что-то новое об эпической истории *Morrowind*. Вас ждет множество открытий, и поверьте, каждое путешествие от одного населенного пункта к другому станет незабываемым. Вообще, мне лично путешествовать понравилось не меньше, чем распутывать сюжетные нити, хотя это уже, конечно, дело вкуса.

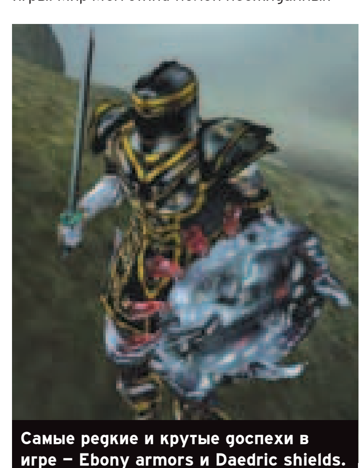
The Elder Scrolls III: Morrowind – несомненно, одна из лучших ролевых игр за всю историю жанра. Она сочетает великолепный однопользовательский сюжет с масштабностью и свободой онлайновых ролевых проектов (MMORPG). Именно о такой игре мы грезили в те далекие времена, когда монохромные монстры и квадратные подземелья были вершиной творческой и технической мысли. И мелкие проблемы, напичествующие в *Morrowind*, отнюдь не портят общего великолепия, а только напоминают нам время от времени, что этот огромный и живой мир – всего лишь игра...



Vivec – огромный город, в котором представлены все расы и культуры *Morrowind*. Впрочем, по качеству графического воплощения остальные города ничем ему не уступают.



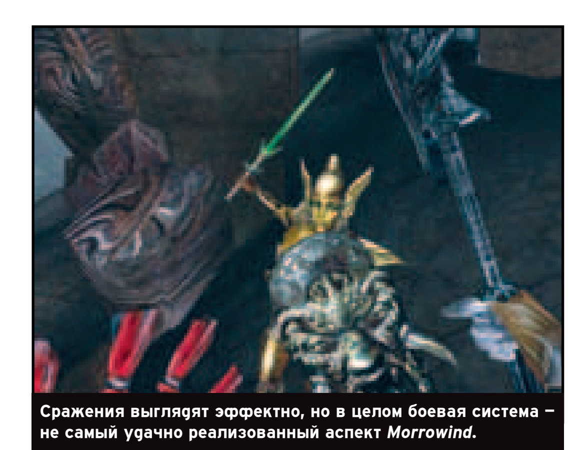
Вы научитесь ненавидеть Cliff Racer'ов, которые неожиданно пикируют с высоты, оглашая воздух пронзительными криками.



Самые редкие и крутые доспехи в игре – Ebony armors и Daedric shields.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Это не игра, это – образ жизни. Самая масштабная, самая эпическая, самая нелинейная RPG на сегодняшний день.



Сражения выглядят эффектно, но в целом боевая система – не самый удачно реализованный аспект *Morrowind*.

Might and Magic IX

Слишком много недостатков...

Рафаэль Либераторе

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO** РАЗРАБОТЧИК: **New World Computing** URL: **www.3do.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.95**

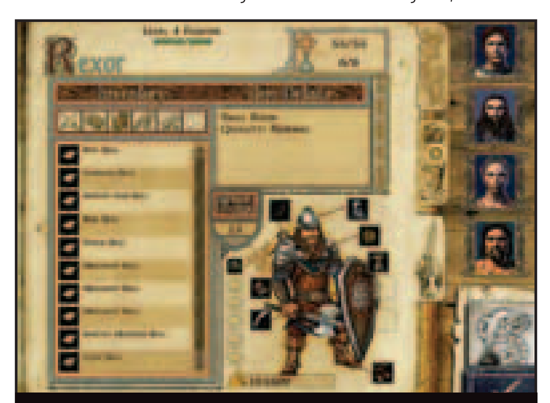
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64 MB RAM, 1 GB на диске, 3D карта с 32 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **128MB RAM** MULTIPLAYER: **нет**

Я был преданным фанатом серии *Might and Magic* с самого момента ее рождения. Первая ее часть произвела эффект разорвавшейся бомбы, а все последующие были или так же хороши, или еще лучше. Однако уже в 2000 году высосанная из пальца *Might and Magic VIII* всерьез поставила вопрос о том, не пора ли прославленной серии отправляться на покой... а появившаяся вслед за ней *Might and Magic IX* дала на этот вопрос четкий и однозначный ответ: ПОРА! Будем откровенны: единственной задачей, с которой данная жалкая поделка успешно справилась – доказала всем собственную ненужность. Сюжет игры крайне зануден, и, что самое ужасное, являясь последним представителем легендарной ролевой серии, она не несет в себе абсолютно ничего нового и оригинального.

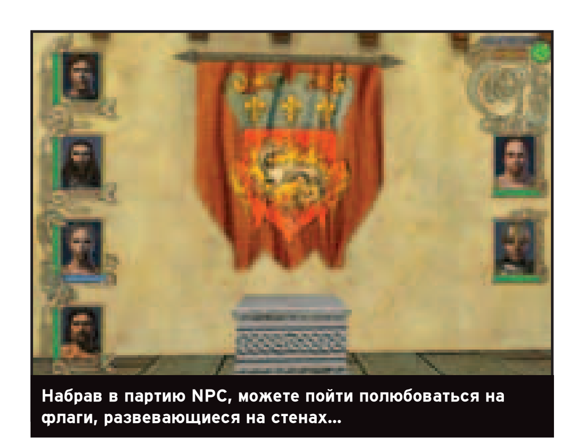
Как и во всех играх *Might and Magic*, вы начинаете с создания партии. Правда, на самом деле ничего вы не создаете, а лишь выбираете четырех героев из крайне скудного ассортимента (2 класса, 4 расы). Никаких особых предметов, свойственных только данному классу, персонажи при рождении не получают. Кроме того, ветеранов наверняка взбесят примитивные и шаблонные изображения их фигурок, постные лица героев и скучные диалоги – куда, спрашивается, подевались обаяние и безупречный стиль прежних серий *Might and Magic*?! Еще никогда RPG-шный герой не был простым набором статсов и скиллов! Что касается NPC, которые иногда присоединяются к вашей партии, то их вы вообще никогда не увидите, не услышите и не узнаете, что, черт побери, они собой представляют. Вам никогда не покажут их статистик и инвентори, не дадут управлять ими в бою...



Правило создателей RPG №1: Скелеты никогда не повредят...



Наличие всего одного экрана Inventory для каждого класса, независимо от расы и пола героя, – это просто лень и халтура дизайнеров. К сожалению, в игре полно подобных проколов.



Набрав в партию NPC, можете пойти полюбоваться на флаги, развевающиеся на стенах...

Итак, партия начинает свое приключение в мире под названием Chedian, состоящем из шести крупных регионов и нескольких приграничных территорий. В принципе, здесь есть где погулять и на что посмотреть, но имейте в виду, что вы должны разговаривать с КАЖДЫМ встречным невраждебным персонажем, иначе не видать вам продвижения по сюжету как своих ушей. Само прохождение – это последовательная серия различных квестов, выполняя которые вы зарабатываете опыт и находите ценные предметы. Диалоги при этом крайне примитивны, а некоторые квесты – откровенно ламерские, например, пригрозить узурпатору мечом, чтобы заставить его отказаться от своих притязаний. Очень быстро все это смертельно надоедает...

Бои также безобразно упрощены, и, что самое ужасное, – успех или неуспех того или иного вашего действия никак не отражается на внешности противников. Вы никогда не знаете, сколько еще здоровья осталось у атакующего партию монстра. В результате в боевой системе нет никакого стратегического планирования, вас постоянно бесит отсутствие информации о врагах, и вы не получаете ни малейшего удовлетворения от победы.

Но самое кошмарное в игре – это, конечно, графика, навевающая воспоминания о *Might and Magic IV* и никак не тянущая на девятую часть. По всей видимости, где-то в промежутке между уничтожением удобного радарного экрана, удалением из игры прикольных голосов персонажей и вычищением последних остатков отыгрыша роли, разработчики все-таки выкроили время, чтобы испоганить движок LithTech и заставить его выглядеть уставшим и уродливым. Я уверен, что это было сделано специально, – ведь даже полигонные монстры выглядят хуже, чем их спрайтовые предки в предыдущих играх!



Бои упрощены, скучны и неинформативны.

Might and Magic IX стала последним гвоздем, забитым в гроб некогда одной из самых лучших ролевых серий, и этот гвоздь вдребезги разбил последние сентиментальные воспоминания последних из ее оставшихся поклонников. В магазинах и в Сети еще можно найти коллекционные издания предыдущих игр *Might and Magic*, так что наш совет: не портите себе здоровье девятой частью, а купите лучше такую коллекцию и насладитесь бессмертной классикой!

ВЕРДИКТ ★½☆☆☆☆

Самое большое разочарование за всю историю серии. Имеет ценность только для коллекционеров, у которых есть все предыдущие части, и для полноты непременно нужна девятая.

Blood Omen 2

Древний хит под названием *Legacy of Kain* восстал из мертвых! Шейн Беттенхаузен

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Crystal Dynamics** ЖАНР: **Action-adventure** URL: **www.eidosinteractive.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128 MB RAM, 1.8 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 2 GB на диске** MULTIPLAYER: **нет**

Я прекрасно понимаю тех, кто вновь и вновь задает себе сакраментальный вопрос: «Какого черта я полгода назад купил этот приставочный *Soul Reaver 2*, переведенный на PC?» Действительно, данная игра, вышедшая в конце прошлого года, оказалась на редкость посредственной. К счастью, на ней наше путешествие в сумрачный мир Nosgoth не заканчивается. Наконец-то увидел свет истинный сиквел к легендарному *Blood Omen*, признанному хиту жанра Action/RPG, портированному на компьютер еще в далеком 1997-м. В отличие от бессвязных и занудных продуктов, выходящих под маркой *Soul Reaver*, геймплей *Blood Omen 2* в высшей степени увлекателен – этакая смесь драк с головоломками, – и на эту игру совсем не жаль потратить время и деньги.

Сюжет BO2 разворачивается спустя примерно 400 лет после событий оригинала (и соответственно, задолго до Soul Reaver). Все начинается с того, что Каину, свергнутому властелину царства мертвых, возвращает здоровье сексапильная вампирша по имени Umah. После чего наш герой отправляется в поход, чтобы вернуть утраченные могущество и власть. Правда, поначалу он пребывает далеко не в лучшей форме – Каин измотан, растерян, разочарован, и больше всего на свете ему хочется напиться сладкой человечьей крови.



При всем своем обаянии Каин – все-таки вампир, периодически вынужденный пить кровь.

Драться предстоит много, ведь главная цель героя – мщение. Боевой движок позволяет не только наносить, но и блокировать удары, поэтому искусство самозащиты становится абсолютно необходимым условием выживания. Бедноватый арсенал боевых приемов, доступных Каину – комбо из трех ударов и несколько захватов – компенсируется широким ассортиментом оружия. В целом же, боевая система вполне удовлетворительна, а используемая в *Blood Omen 2* схема набора опыта придает сражениям дополнительный смысл и ценность (в отличие *Soul Reaver*).

Будучи свергнутым королем нежити, Каин, разумеется, просто обязан нажать кучу выключателей...

Головоломки, которые приходится решать в самом начале игры, вызывают желание задрать голову и завыть на луну. Будучи свергнутым королем нежити, Каин, разумеется, просто обязан нажать кучу переключателей и передвинуть бесчисленное количество ящиков. К счастью, это занудство не продлится долго. Как только Каин получит специальные способности, т.н. Dark Gifts, игра предложит вам препятствия совсем иного рода. Ближе к концу герою придется по полной программе использовать и длинные прыжки, и ментальный контроль, и телекинез. Более того, по мере того, как спецспособности Каина развиваются, меняется весь игровой дизайн! Так что имейте в виду: четыре последних этапа – самые лучшие!

С точки зрения графики, *Blood Omen 2* уделывает *Soul Reaver*'а по всем параметрам. Да, на первый взгляд неискушенному зрителю может показаться, что перед ним – та же самая приставочная картинка, только в более высоком разрешении. Но зато PC-версия не страдает внезапными приступами торможения, портившими все удовольствие от игры на PS2. Модели персонажей довольно просты, но городские территории поражают воображение своими гигантскими размерами. Все магазины, церкви и замки в этом странном мире отбрасывают тусклый блеск, вызывающий чувство страха и отвращения. Большая часть сюжета протекает в огромном, беспорядочно раскинувшемся городе под названием Meridian, но на более поздних стадиях вы посетите гигантские пещеры, дворцы и даже великолепный Asylum. Качество аудио ничуть не уступает графике - все важнейшие персонажи озвучены талантливыми профессиональными актерами, а музыка и эффекты великолепно сочетаются друг с другом, добавляя игре атмосферности.

Система управления, разумеется, несет в себе тяжкое наследие консольного прошлого. Игра изначально была заточена под геймпад, и это чувствуется. Но даже при наличии такого устройства, вы не раз и не два пожалеете о чисто PC-шной возможности стрейфиться, потому что, несмотря ни на что, *Blood Omen 2* воспринимается как шутер, и возможность сделать шаг в сторону здесь очень пригодилась бы.

В целом же, *Blood Omen 2* – это отличный пример того, каким должен быть современный представитель жанра Action/Adventure. Сочетание шикарной графики, профессиональной озвучки и увлекательного геймплея делают данную игру лучшей в своей «вампирской» серии.





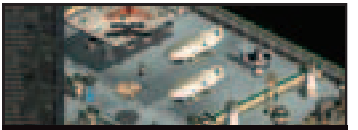
Специальные приемы и движения весьма разнообразят драки. Подобные удары вызывают у врагов повышенное кровотечение.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Забудьте о приставочных корнях *Blood Omen 2* – перед нами великолепная готическая адвенчура, изысканная, трогательная и увлекательная.


Четыре одиночных сценария – это победители конкурса, проводимого LucasArts среди фанатов. На картинке – сценарий Escape from Hoth.


Среди новых сценариев попадаются очень сложные: например, единственной тактикой, которая сработала в данном случае, оказалась воздушная атака, в которой погибло 90% нападавших.


Редактор включает десятки юнитов, которых можно использовать в самодельных миссиях.

Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

Сыграй в кинофильм! **Томас Л. МакДональд**

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **LucasArts** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.clonecampaigns.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$29.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 233, 32 MB RAM, 750 MB на диске (вместе с *Galactic Battlegrounds*)** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 300, 64 MB RAM (96 MB для Windows 2000/XP), видеокарта с 4 MB** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

До выхода игры *Galactic Battlegrounds* стратегическая линейка от LucasArts выглядела, мягко говоря, плачевно. Но затем разработчики одумались, перестали изобретать велосипед и лицензировали проверенный временем движок *Age of Kings*. И хотя многие критики называли результат их трудов «модом к *AoE2*, выдаваемым за самостоятельную игру», *Galactic Battlegrounds* оказалась весьма увлекательной RTS, и *Clone Campaigns* является дальнейшим шагом по пути ее развития и улучшения.

Будучи весьма серьезным адд-оном, созданным, к тому же, по мотивам фильма Episode II – Attack of the Clones – *Clone Campaigns* посвящен в основном двум новым цивилизациям, введенным в игру, при этом многие их фракции и юниты были напрямую взяты из кинокартины. Кампании за Конфедерацию Независимых Систем и за Галактическую Республику включают по семь миссий каждая, при этом вы не сможете начать играть за Республику, пока не пройдете кампанию за Конфедерацию. Стартовые сценарии кажутся обманчиво легкими, но уже к третьей миссии играть станет очень и очень непросто. Как и в большинстве адд-онов, миссии *Clone Campaigns* рассчитаны на опытных игроков, но, к счастью, их сложность возрастает достаточно плавно.

Всего в игре порядка 200 новых юнитов – вместе с войсками двух новых цивилизаций, и юнитами, добавленными в редактор миссий. Новые боевые единицы получили абсолютно все стороны – и их теперь можно использовать при прохождении оригинальных кампаний *Galactic Battlegrounds.* Мне лично больше всего понравился Air Cruiser – настоящий монстр 4 технологического уровня, который с легкостью выносит турели AA. С тактической точки зрения очень интересен сильно уступающий крейсеру в размерах, но не менее важный Power Droid, не говоря уже о такой экзотике, как A-Wings или Jedi Starfighters.


Игровой арт был полностью переработан, поэтому *Clone Campaigns* выглядит значительно лучше, чем оригинальная *Galactic Battlegrounds.*

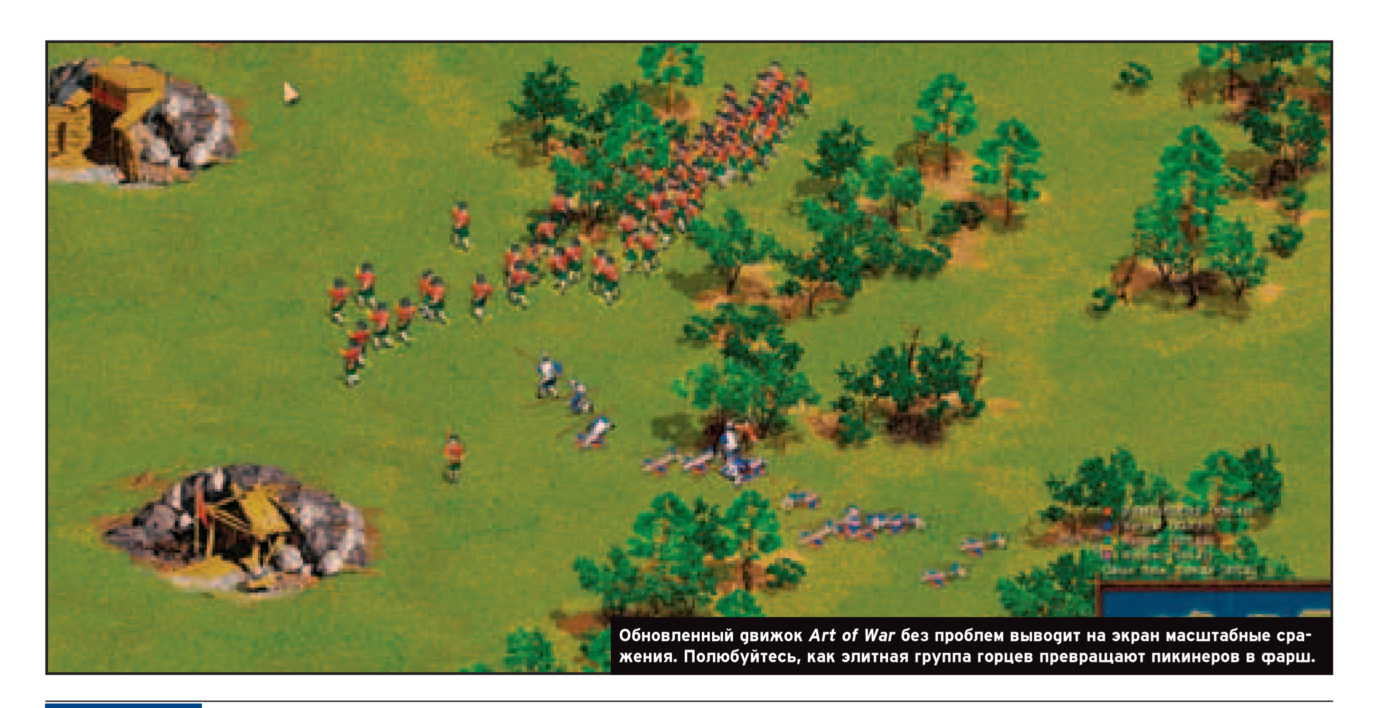
Кроме того, разработчики LucasArts добавили в игру больше десятка новых технологий, а также внесли гигантское количество улучшений в юниты, здания и технологические апгрейды. В результате мы получили великолепный баланс сил, при котором все воюющие стороны действительно кардинально отличаются друг от друга войсками и тактикой. Единственным недостатком *Clone Campaigns* можно считать то, что в игру включено всего 4 одиночных сценария, сделанных фанатами.

Тем не менее, изменения, внесенные в игру, и расширение ее масштабов заслуживают самой серьезной похвалы. Оригинальная *Galactic Battlegrounds* стала более сбалансированной и красивой, а новые кампании, рассчитанные на опытных игроков, подарят вам по меньшей мере 30 часов увлекательного геймплея. Фанаты будут счастливы, а те, кому первая часть не понравилась, скорее всего, изменят свое мнение. Во всяком случае, я его изменил.

Большинство миссий рассчитаны на опытных игроков, но к счастью, их сложность возрастает постепенно.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Интересные миссии, рассчитанные на опытных игроков, а также подвергшиеся капитальному ремонту графика и баланс позволяют рекомендовать игру самой широкой аудитории.


Обновленный движок *Art of War* без проблем выводит на экран масштабные сражения. Полюбуйтесь, как элитная группа горцев превращают пикинеров в фарш.

Cossacks: The Art of War

Больше и лучше. **Ллойд Кейс**

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV Software** РАЗРАБОТЧИК: **GSC Game World** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.cossacks.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$29.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 200, 32 MB RAM, 200 MB на диске (требуется наличие оригинальной игры)** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 266, 64 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

В свое время *«Казаки»* подняли классический геймплей *Age of Empires* на совершенно новые высоты, но, увы, оригинальная игра не выдержала веса собственных амбиций. Новый add-он *Cossacks: The Art of War* удачно сглаживает шероховатости оригинала, и он значительно более увлекателен, хотя, по-прежнему, грешит некоторой тяжеловесностью.

Стоит запустить режим Skirmish или мультиплеер – и игра предстает во всем своем великолепии.

Действие оригинальной игры разворачивалось лишь немногим позже, чем события *Age of Kings*, но при этом *«Казаки»* обладали такими интересными фишками, как реалистичные формации, гигантские армии и более логичная экономическая модель. Впрочем, когда размер вашего воинства переваливал за некий критический порог, давали о себе знать изъяны движка, и геймплей превращался из удовольствия в мучение. Поэтому украинская команда GSC решила внести в игру несколько важных дополнений, а также слегка подштопать engine. В результате мы получили игру, во всех отношениях превосходящую оригинал.

Art of War предлагает кучу новых юнитов, новые кампании и новые способности. Кстати сказать, без кампаний, в принципе, можно было бы и обойтись, так как все карты выполнены в старой традиции – насыщены скриптами и больше напоминают головоломки, чем нормальные сценарии. Но стоит запустить режим Skirmish или мультиплеер – и игра предстает перед вами во всем своем великолепии. Ребята из GSC прислушались к критическим замечаниям и существенно облегчили игрокам жизнь. Главное – теперь мы можем отдавать приказы, поставив игру на ПАУЗУ! Без этого спасительного нововведения эффективное управление тысячными армиями было бы абсолютно невозможным.

Кроме того, отныне вы можете создавать группы и выстраивать их основными или смешанными формациями – т.е. артиллерия не отстанет от основной массы войск, а кавалерия не вырвется вперед, чтобы бездарно погибнуть при столкновении с противником. В целом, управление подразделениями стало значительно проще: чего стоит, например, возможность отдавать маленьким группам приказы охранять отдельные важные юниты вроде артиллерии.

Значительно выросло количество доступных опций в режимах Skirmish и «мультиплеер». Теперь вы сможете играть одновременно с живыми и управляемыми AI-соперниками. При игре через Интернет, ваши результаты заносятся в единую таблицу, а по результатам побед и поражений, вам присваивается определенный ранг. Карты стали воистину огромны. Помню, в одной многопользовательской игре моей армии потребовалось 15 минут, чтобы пересечь континент! В общем, сражения на гигантских картах – самый лучший (и самый приятный!) способ отточить свои стратегические и тактические навыки.

Главный козырь игры – это, разумеется, сражения. Наблюдая, как группа горцев метким огнем прореживает ряды идущей в атаку роты пикинеров, затем отступает, снова дает залп, и снова отходит, чувствуешь себя этаким Веллингтоном. Морские сражения, конечно, смоделированы попроще, чем наземные, но, по-прежнему, огромный линкор, прорывающийся сквозь строй фрегатов, – великолепное и ни с чем не сравнимое зрелище.

В целом же, можно с удовлетворением констатировать, что add-он *Art of War* вполне достиг целей, которые ставила перед собой оригинальная игра. Обидно только, что авторам не удалось сделать это сразу.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Гигантские армии и агрессивный AI порадуют всех любителей RTS, хотя одиночные кампании по-прежнему слабоваты...



Древняя графика не состоянии передать стасти, кипящие в мире *Underlight*.

Underlight

10 лет назад мы назвали бы эту игру вершиной творения... **Аркадиан Дель Сол**

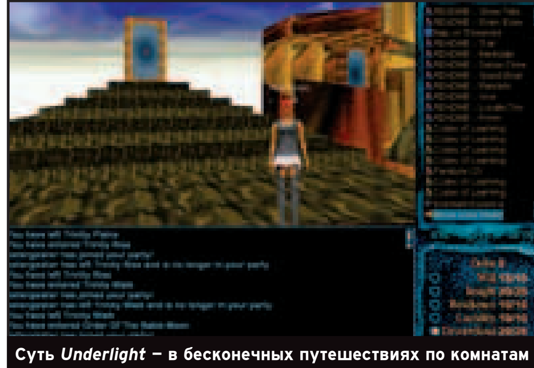
ИЗДАТЕЛЬ: **Lyra Studios**
РАЗРАБОТЧИК: **Lyra Studios**
URL: **www.underlight.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки**
ЦЕНА: **30 дней бесплатно, затем $9.95 в месяц**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 90, 16 MB RAM, 60 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 32MB RAM**
MULTIPLAYER: **Internet**

У геймеров-ветеранов есть утомительная привычка постоянно твердить всем, «какими замечательными раньше были игры». Под словом «замечательные» имеются в виду, конечно, не жуткая графика и даже не писки и скрипы, несущиеся из динамика. Речь идет об играх, в которых были смысл, атмосфера и душа, об играх, в которых графика и музыка были не целью, а средством. Честно говоря, я хотел бы сам в это верить. Серьезно. Но, к сожалению, совсем недавно я совершил ужасный поступок и тем самым навлек позор на всех «геймеров старой школы». Мне не понравился *Underlight*, а причины для этого оказались самые мелочные, глупые и поверхностные.

Underlight – это онлайновая многопользовательская RPG, построенная на основе уникальной концепции, проработанной с потрясающей глубиной и любовью к деталям. Игроки, или как их здесь называют, «Мечтатели», прибывают в мир *Underlight* в качестве спектральных посетителей, чьи физические тела мирно спят в реальном мире. Отсюда сразу следует резонный вопрос: «Что же такое *Underlight?*», на который следует загадочный ответ: «Он то, чем ты хочешь его сделать». Разумеется, такой заумный и уклончивый ответ не может удовлетворить спрашивающего. В этом и заключается суть мира *Underlight*. Чем больше ты смотришь, тем больше узнаешь и понимаешь его природу.

Главное достоинство *Underlight* – это игроки. Они по-настоящему любят свой мир и заботятся о новых Мечтателях.

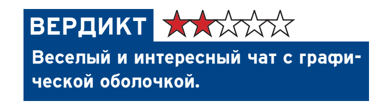


Суть *Underlight* – в бесконечных путешествиях по комнатам с порталами в другие комнаты с порталами... и, разумеется, в общении.

Это игра – открытие, в нее играют люди, любящие тайны и загадки, ведущие их все глубже и глубже по кроличьей норе... В отличие от других онлайновых игр, повергающих новичков в ужас и разбивающих их наивные надежды, главное достоинство *Underlight* – это именно игроки. Они по-настоящему любят свой мир и заботятся о новых Мечтателях.

Но хотя сообщество *Underlight* действительно превосходит все, что можно найти в других онлайновых RPG, на этом все его преимущества и заканчиваются. Графика напоминает о незабвенных временах *Doom*, только карты здесь намного меньше по размеру. Мир *Underlight* – это бесконечные серии комнат с порталами через каждые 6 метров, ведущими в другие комнаты, тоже полные порталов. Некоторые из этих комнат находятся как бы «под открытым небом», но все равно представляют собой крошечные помещения, в которых просто отсутствуют некоторые стены. Я был бы счастлив похвалить музыкальное оформление, но чтобы им насладиться, надо скачивать дополнительный плагин, так что в итоге я предпочел играть с установленными по умолчанию скрипом и писком.

Общее впечатление от игры – смесь восхищения и разочарования. И, к своему глубочайшему стыду, я должен признаться, что больше всего меня разочаровали вещи, за пренебрежение к которым я столько раз ругал «младое поколение» геймеров. В *Underlight* есть глубина и сюжет, которых нет ни в одной из современных онлайновых игр. И *EverQuest*, и *Dark Age of Camelot* ставят красивую картинку и приятный звук превыше смыслового содержания, а *Underlight*, теоретически, – это как раз то, чего мне всегда так не хватало: хорошая игра, сосредоточенная не на графике, а на геймплее и сюжете. И как же в этой ситуации поступил я? Я сказал: «Она выглядит, как *Doom*». Наверное, я не достоин этой великой игры...



ВЕРДИКТ

Веселый и интересный чат с графической оболочкой.

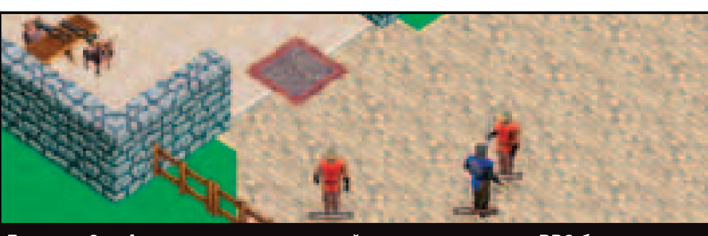
Geneforge

Шароварная игра, с которой должны брать пример профессиональные разработчики. **Джефф Грин**

ИЗДАТЕЛЬ: **Spiderweb Software** РАЗРАБОТЧИК: **Spiderweb Software** ЖАНР: **Role-playing** URL: **www.spiderwebsoftware.com** РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки** ЦЕНА: **$25.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 200, 30 MB RAM, 25 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II** MULTIPLAYER: **нет**

Величайшее достоинство шароварных игр заключается в том, что их делают люди, бескорыстно любящие свое дело. Джефф Вогел – человек, скрывающийся за ширмой Spiderweb Software – уже в течение ряда лет разрабатывает внешне скромные, но чертовски увлекательные шароварные RPG. Упор в этих играх сделан на два важных элемента, про которые, увы, часто забывают крупные компании с многомиллионными бюджетами: на сюжет и геймплей. *Geneforge,* последняя игра Джеффа Вогела, не стала исключением из этого правила. Конечно, по графике она вряд ли сможет соперничать с такими высокобюджетными произведениями искусства, как *Morrowind* и *Neverwinter Nights,* зато тем, кто понимает толк в настоящих RPG, она доставит массу удовольствия.



Графика *Geneforge* выглядит устаревшей, но эта шароварная RPG берет не красотой, а сильным сюжетом и высококлассным геймплеем.

На этот раз, Д. Вогел смешал классическое фэнтези с научной фантастикой в стиле Филипа К. Дика. Ваш герой – член магической гильдии Shaper'ов (творцов), способных создавать существа, выполняющих их приказы. Вы потерпели крушение на острове, где раньше жили другие Shaper'ы, но сейчас они все куда-то подевались, а власть перешла в руки созданных ими существ. Причем некоторые существа остались верны своим прежним хозяевам, а другие – напротив, желают стать свободными и настроены по отношению к вам крайне враждебно. Что произошло на острове? Что будет после вашего прибытия? Ответы на все эти вопросы, можно получить, пройдя игру. Согласитесь, сюжет ничем не уступает большинству современных RPG.

Pathfinding юнитов даст сто очков вперед большинству современных «профессиональных» игр.

Создавая персонажа, вы выбираете ему профессию – собственно, Shaper, Guardian или Agent. Творцы больше всего преуспели в создании существ, охранники – в рукопашном бою, а агенты – в боевой магии. Но по мере роста уровней вы сможете освоить любой навык, независимо от выбранного класса, – т. е. создать оптимального героя по своему вкусу. Я, например, играл за Guardian'a, но развил свои shaping-скиллы до такой степени, что был в состоянии вызывать весьма мощные существа, облегчавшие мне сражения.

Кстати, о боях. Они походовые, и почему-то каждый раз, когда мне хотелось посетовать, что игра «слишком легкая», я очень быстро погибал. AI врагов и дружественных существ-NPC на высоте, а уж Pathfinding даст сто очков вперед большинству современных «профессиональных» игр. Интерфейс тоже удобен (хотя, по-моему, автор несколько перестарался с зеленым цветом), а здоровенная карта не даст вам заблудиться в локациях, которые можно посещать сколько угодно раз. В основном сюжет подается через текстовые экраны – но это очень хороший литературный текст. И, как и во многих хороших RPG, ваши действия в отношении различных NPC и выбор союзников могут сильно изменить прохождение (я многократно проверял это, сохраняясь в различные слоты).

Впрочем, не следует забывать, что мы имеем дело с shareware. *Geneforge* – это маленькая игра с низкими системными требованиями, идеальный вариант для лэптопа, постоянно носимого с собой. Главное – не требовать от этой вещицы слишком многого, и она доставит вам массу удовольствия.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Небольшая шароварная RPG с сильным сюжетом, увлекательным геймплеем и устаревшей графикой.

BCT Commander

Дрянное воплощение отличной идеи. **Джон Флетчер**

ИЗДАТЕЛЬ: **Shrapnel Games** РАЗРАБОТЧИК: **ProSIM Company** URL: **www.prosimco.com** РЕЙТИНГ ESRB: **без оценки** ЦЕНА: **$39.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 133, 16 MB RAM, 30 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **32MB RAM** MULTIPLAYER: **Modem, LAN (2 игрока)**

BCT Commander – это классический пример того, как можно запороть отличную идею. Авторы попытались совместить реализм воргеймов, используемых армией США в качестве симуляторов, и «играбельность» развлекательной коммерческой игры. При этом «играбельность» данного продукта оказалась настолько близка к нулю, что реализм уже не имеет никакого значения – его все равно никто не оценит.

BCT – до безобразия интеллектуальная игра, посвященная изучению современной теории ведения боевых действий на уровне группы быстрого реагирования. Задания самые разнообразные – определить зону столкновения, обеспечить нужную концентрацию сил на поле боя и т. д. При этом авторам абсолютно не удалось сделать весь этот сложнейший материал доступным для широких масс или хотя бы избежать грубых ошибок. Мануал – вещь критически важная для подобного типа игр – напечатан микроскопическим шрифтом и приводит совершенно бесполезные примеры некоторых игровых ситуаций. Оперативные приказы, которые, по идее, должны давать подробные разъяснения по поводу предстоящих операций, настолько полны опечаток, ненужных материалов, ошибок и дезинформации, что в итоге воспринимаются как совершенная тарабарщина.

Что касается самой игры, то неудобный интерфейс, мелкая графика и неэффективная система подачи информации превращают геймплей в форменный кошмар. Возьмем для примера такой важный параметр, как линия прямой видимости. Топографические карты в *BCT* представляют собой однообразные коричневые поверхности, безо всяких индикаторов возвышенностей и впадин. Определить линию прямой видимости вы можете, только проделав некую экстравагантную процедуру, а именно – выбрав юнит или промежуточную точку на маршруте, зажав обе кнопки мыши и водя при этом курсором по той части карты, которую вы хотите исследовать. И это – лишь один пример из многих...



Все эти всплывающие и исчезающие меню и подменю превращают навигацию *BCT Commander* в сущий кошмар.

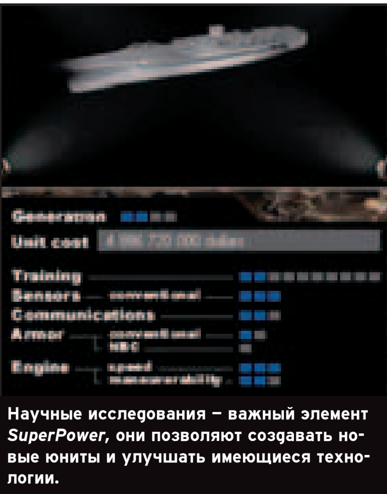
У ребят из ProSIM была отличная задумка, но, к сожалению, *BCT* можно использовать только в качестве примера того, как НЕ НАДО делать игры.

ВЕРДИКТ ★½☆☆☆

***BCT Commander* – это, скорее, учебное пособие, нежели игра; источник головной боли, а не развлечение.**



Самые простые, постоянно проделываемые действия, требуют бесконечных переключений между экранами и бесчисленных кликов мышью, при этом вы не наблюдаете ни малейшего прогресса.



Научные исследования – важный элемент *SuperPower*, они позволяют создавать новые юниты и улучшать имеющиеся технологии.

SuperPower

Всего тысяча кликов – и мир у твоих ног! **Томас Л. МакДональд**

ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **GolemLabs** ЖАНР: **Глобальная стратегия** URL: **www.dreamcatchergames.com** РЕЙТИНГ ESRB: **для всех** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 200, 64 MB RAM, 300 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 124 MB RAM** MULTIPLAYER: **нет**

Когда по прошествии четырех часов игры я вдруг осознал, что лучшее, что есть в *SuperPower*, – это встроенный MP3-плеер, я чувствовал себя так, как будто пробежал марафонскую дистанцию.

Подобно своим идейным предшественникам – *Balance of Power, Shadow President, CyberJudas* и т.д. – *SuperPower* представляет собой так называемый «геополитический симулятор». В качестве руководителя одной из 140 стран игроку придется использовать торговлю, дипломатию и военную силу, чтобы оставаться у власти, поддерживать спокойствие среди населения и расширять империю. На практике это выливается в монотонное кликанье на маленьких кнопочках и ползунках, к которым (кроме прочего) приходится продираться через бесконечно запутанное меню.

Вообще, различные меню – это суть и основа игры. С помощью меню вы управляете городами, военными базами, дипломатией, торговлей, налогообложением, войсками, шпионажем, научными исследованиями и производством новых вооружений. Весь этот менеджмент (читай – бесконечное выполнение одних и тех же действий, каждое из которых как правило требует целой серии кликов) периодически развлекает вас зависаниями. В неразберихе информационного потока, обрушиваемого на вас в конце каждого хода, практически невозможно выяснить, чего игрок добился теми или иными действиями.

Разработчик игры, студия GolemLabs, постоянно подчеркивает гигантские размеры статистической базы данных, созданной специально для данной игры, сложный AI противников, а также общий реализм игрового процесса. Все это было бы превосходно, если бы перечисленные навороты сочетались с нормальным интерфейсом, а геймплей был интересным и правдоподобным, ну хотя бы в минимальных дозах. У меня, например, на самом первом ходу нищая, непопулярная, нестабильная Мексика предложила процветающей Америке гигантскую финансовую помощь... В общем, оказалось, что самое увлекательное в *SP* – это полное несоответствие виртуальных событий реальности, хотя игра была в свое время разрекламирована именно как сверхреалистичный симулятор.

Страны, не обладающие флотами, периодически и без всяких видимых причин нападают на государства, расположенные на другой стороне земного шара (может, их войска прибывают на поле боя на пассажирских самолетах?). Вообразите себе абсурдность подобных ситуаций: Гаити против Ирландии, ЮАР против Египта, Россия против Канады и т. д. Страны-союзники и туземные народы ведут себя крайне непредсказуемо: внезапно разразившаяся война волнует их меньше, чем повышение налогов или переговоры по какому-нибудь торговому вопросу. Авторы совершенно запутались в собственных социально-экономических идеях, они измеряют эффективность и популярность экономической политики Рейгана, используя индикаторы социалистического Международного валютного фонда (!).

Ребята из GolemLabs очень гордятся подробной базой данных на 4000 боевых юнитов, встроенной в игру, но, поверьте, никакой практической пользы от нее нет. Один ход соответствует одной игровой неделе, большую часть ходов никаких событий вообще не происходит, и в конце концов, это так достает, что игрок готов послать все на свете к черту и объявить войну Гуаму. Доступные войска распределяются по большим группам, причем громоздкий интерфейс на корню убивает любую попытку самому сгруппировать армии или проделать какой-нибудь боевой маневр. Воюющие стороны просто атакуют друг друга, пока одна из них не победит.

В целом же, когда Чад посылает боевой флот на завоевание Люксембурга, а тот отвечает агрессору полномасштабным термоядерным ударом, создается впечатление, что ты управляешь не *«Супер-Мощью»*, а каким-то сумасшедшим домом...

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

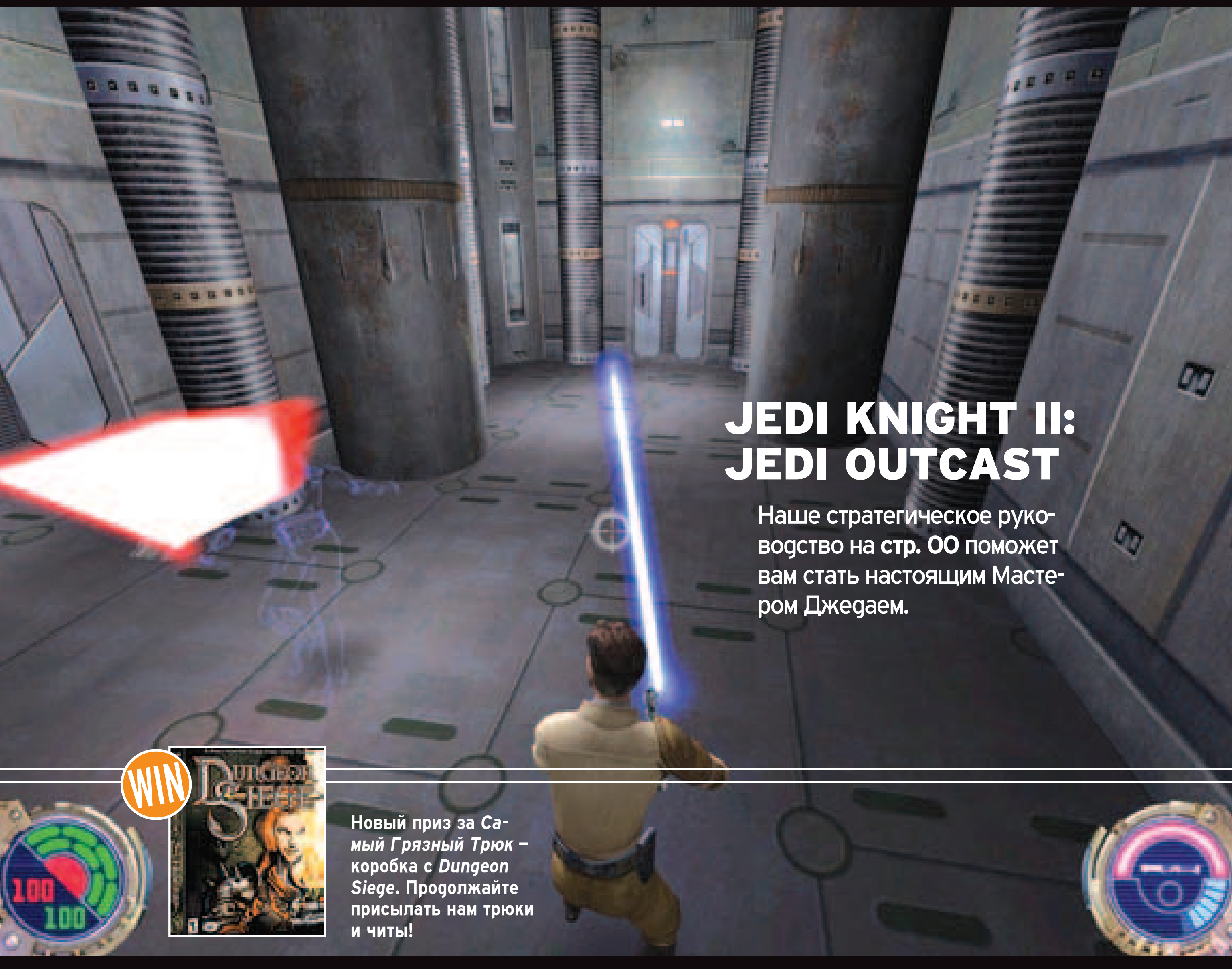
Гигантское количество мелких деталей и кажущая сложность игры не могут скрыть ее феноменальной тупости.

Самое ужасное – это информационные сводки в конце хода, из которых вообще ничего невозможно понять.

Управление миром – это бесконечное повторение одних и тех же действий, каждое из которых требует целой серии кликов.

Gamer's Edge

Советы для чайников под редакцией Тьерри Нгуена



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Наше стратегическое руководство на **стр. 00** поможет вам стать настоящим Мастером Джедаем.

WIN

Новый приз за *Самый Грязный Трюк* – коробка с *Dungeon Siege*. Продолжайте присылать нам трюки и читы!

Самый «грязный трюк» месяца

Вот уже два месяца читатели присылают в CGW отличные трюки к самым популярным играм – это именно то, что нам было нужно. Вот, например, один классный приемчик для тех, кто в многопользовательском режиме* Jedi Knight II: Jedi Outcast *играет за Темного Джедая:

Несмотря на свою простоту, мой трюк может доставить вам массу приятных минут. Вообще, в *Jedi Outcast* у вас есть масса возможностей сделать людям гадость – некоторые игроки называют такие вещи дешевыми трюками, а по-моему, Силу можно и нужно использовать по полной программе. Итак, вам нужен сервер, на котором игрокам разрешается использовать и обычное оружие, и Силу. При настройке персонажа максимально увеличьте ему Force Grip. С помощью этого заклинания хорошо сталкивать людей вниз, но серьезных повреждений оно не причиняет. Поэтому, начав игру, прежде всего отыщите переносную пушку. Затем найдите комнату – не слишком большую, но достаточно просторную, чтобы по ней можно было свободно передвигаться. Когда ваша жертва войдет в помещение, активируйте турель и используйте Force Grip. Старайтесь, чтобы несчастный находился между вами и пушкой – он ничего не может поделать против турели и быстро получает достаточно попаданий для того, чтобы отправиться в мир иной. В худшем случае жертве удастся освободиться из захвата, но и тогда люди обычно первым делом стараются уничтожить пушку, и у вас есть время для пары хороших ударов в спину врагу. Если проделать этот трюк правильно, то он срабатывает в 100 процентах случаев.

– Джеймс Кристи

Мы только что выслали на твой адрес последнюю коробку с игрой* Medal of Honor: Allied Assault. *Отдохни от отстрела Имперских штурмовиков и постреляй в фашистов.



Открой в себе Джедая! Компания Raven и *CGW* тебе в этом помогут.

Тьерри Нгуен

Кто лучше самих разработчиков может рассказать, как превратиться из желторотого Падавана в настоящего Рыцаря-Джедая? Мы попросили ребят из компании Raven поделиться с нами советами, как избежать досадных оплошностей в одиночной игре и освоить технику боя на мечах в многопользовательской.

ВНИМАНИЕ: НЕ ЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ ХОТИТЕ НАЙТИ ВСЕ ДВИЖЕНИЯ САМИ!

Bullet-Time по-Деждайски

Force Speed – одна из тех техник, которые никогда не подводят во время поединков между Джедаями, независимо от того, кто является вашим противником.

Именно Force Speed значительно повысит ваши боевые возможности уже на самом раннем этапе прохождения.

Увеличение скорости позволяет быстро обойти жертву с тыла и атаковать ее. Позже, по мере прохождения, мы сможем легко уничтожать Reborn и Shadow Troopers при помощи Force Speed, войдя в силовую позицию и рубя противника с тыла. Кроме того, грамотное использование Force Speed здорово помогает во время дуэлей в одиночной игре.



Как одолеть Power Armor

Программист Майк Гаммельт рассказал нам, как можно уничтожить Galak'a и его силовую броню:

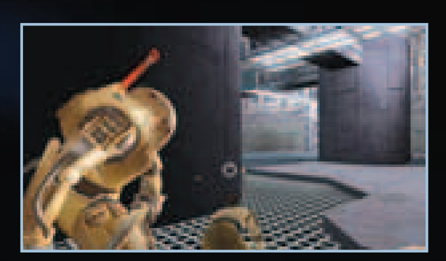
Броня Galak'a имеет два уровня защиты. Внешний защитный щит создается с помощью небольшой антенны, которая укреплена сзади. Эта антенна возвышается позади шлема. Щит защищает Галака от энергетических ударов, и разрушает брошенные световые мечи. Щит эффективен против мечей, но уязвим перед взрывами. Если вам удастся разрушить энергощит, то на его регенерацию противнику потребуется какое-то время.

Итак, совет: разрушив щит, не забудьте сразу же уничтожить и антенну, а то щит восстановится. Если этого не сделать, то придется опять потратить уйму сил, чтобы его уничтожить. Правда, каждый последующий раз регенерация щита будет проходить все медленнее.

Второй уровень защиты Galak'у дает непосредственно броня, и эта защита работает по противоположному принципу, то есть броня слабо защищает против энергетических ударов, но очень эффективна против взрывов. Броня имеет также специальное покрытие, которое дает-таки определенную защиту против светового меча.

Существует масса способов победить Galak'a. Можно забраться на стропила и использовать базуку, чтобы уничтожить щит, а затем с помощью снайперской винтовки снять антенну. Еще один вариант – палить по нему из Flechette Gun в альтернативном режиме до тех пор, пока щит не будет разрушен, а затем воспользоваться Force Speed, обойти Galak'a с тыла и снять антенну огнем в основном режиме. В общем, существует масса комбинаций, которые можно использовать, чтобы уничтожить Galak'a, так что подойдите к этому заданию творчески.







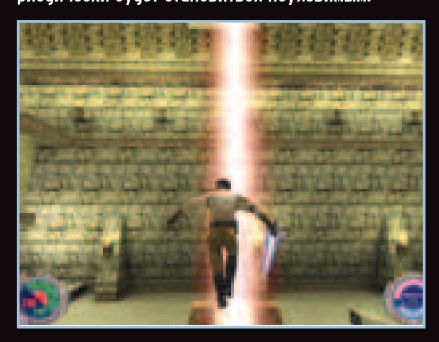


Как победить Desann'a

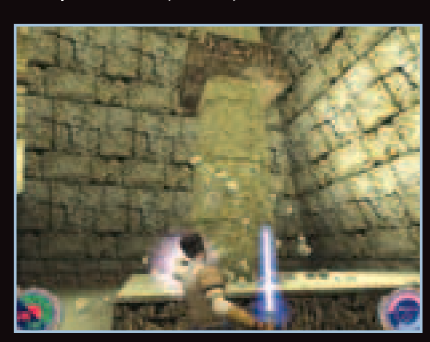
Опять таки, есть несколько способов сделать это. По мнению редакции *CGW*, лучший способ — победить его в честной дуэли на мечах. Каждый из нас, кто доходил до конца, побеждал Desann'a, используя лишь Силу и навыки владения мечом. Правда, здесь надо отметить, что перезагружаться моим коллегам приходилось не раз и не два. Но постоянное использование Force Speed (особенно, когда Desann бросает меч) плюс несколько хороших Force Pushes должны вконец измотать его.



Сильно облегчит дело активация Force Fountain, делающая вас на 10 секунд неуязвимым. Если при этом использовать еще и Force Speed, то вы превращаетесь в не знающую поражения машину-убийцу. Регенерация фонтана происходит примерно каждую минуту, так что во время битвы вы периодически будет становиться неуязвимым.



Можно также выбрать и совсем примитивный способ расправиться с Desann'ом. Надо сделать так, чтобы одна из четырех колонн в нижнем углу обрушилась на него. Лучший способ добиться этого — уворачиваться от ударов неприятеля, используя при этом на столбе Force Lightning до тех пор, пока тот не окажется на грани падения. Этот момент очень просто вычислить — опора столба должна стать совсем тонкой от ударов. Затем используйте Фонтан. Став неуязвимым, подведите Desann'a к нужному месту и нанесите удар по столбу. Дешевый трюк, но работает безотказно.



Школа боевых искусств для начинающих Падаванов

«Это оружие Рыцаря-Джедая. Не такое грубое и неуклюжее, как бластер. Изящное оружие для более цивилизованных времен». (Оби-Ван Кеноби)

В руках новичка световой меч представляет не меньшую угрозу для его жизни, чем для жизни противника. В руках Мастера-Джедая меч подобен кисточке художника, он изящен и полон силы. Тот, кто не знает, как обращаться с этим оружием, не должен брать его в руки.

КОМАНДА: Вперед + Атака или Назад + Атака
ТИП АТАКИ: Рубящий удар сверху вниз
ОПИСАНИЕ: Быстрый, смертоносный удар. Если он достигнет цели, то может нанести серьезный урон. Но если враг движется, использовать эту технику довольно затруднительно — лучше применять ее против врагов, которые находятся ниже или выше вас.

КОМАНДА: Стрейф Вправо/Влево + Атака
ТИП АТАКИ: Поперечный удар
ОПИСАНИЕ: Более медленный вид атаки, но дает прекрасный шанс поразить стоящего врага, даже если он в это время движется из стороны в сторону. При ударе вы делаете шаг вбок. Это движение хорошо использовать против врага, который движется мимо вас, но не против того, кто совершает прыжок или уходит от удара.

КОМАНДА: Вперед + Стрейф Влево/Вправо + Атака
ТИП АТАКИ: Удар сверху вниз по диагонали
ОПИСАНИЕ: Эту атаку лучше применять против противника, который находится рядом и почти неподвижен. У нее меньшая амплитуда, чем у поперечного удара, но выше скорость, и вероятность поражения противника во время ближнего боя тоже значительно выше.

КОМАНДА: Назад + Стрейф Влево/Вправо + Атака
ТИП АТАКИ: Удар снизу вверх по диагонали
ОПИСАНИЕ: Такой удар хорош, надо ошеломить нападающего врага. Воспользуйтесь этой комбинацией, когда будете отбегать назад. Удар также следует применять против противника, который припал к земле или совершает прыжок, так как эту атаку труднее блокировать снизу, чем сверху.

Стили боя

Несмотря на то что схема каждого атакующего удара неизменна (см. выше), такие параметры, как сила и скорость, а также наносимый ущерб, напрямую зависят от того, какой боевой стиль вы используете. По мере прохождения вы освоите все три стиля: сначала — Medium, потом — Fast и под конец — Strong. По умолчанию стили переключаются клавишей [L].

СТИЛЬ MEDIUM (СРЕДНИЙ)

Это классический стиль, им пользуются Люк Скайуокер и молодой Оби-Ван Кеноби. Скорость атаки, а также наносимый урон средние, но тем не менее позволяют нанести врагу изрядный ущерб. Некоторые движения могут включать повороты. В этом режиме Джедай способен нанести от трех до пяти ударов подряд. Из-за сравнительно большой амплитуды движения вы не можете одновременно бежать на полной скорости

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

КОМАНДА: Назад + Атака
УСЛОВИЕ: Стиль Medium или Strong, враг сзади
ВИД АТАКИ: Оборот на 180 градусов, удар назад
ОПИСАНИЕ: Выполняйте этот атакующий удар, когда враг сзади. Атака получается немного медленной, но она очень мощная, при этом противник не сможет блокировать удар. Такая техника возможна только в режиме Medium или Strong. Движение можно совершать стоя или присев.



КОМАНДА: Назад + Атака
УСЛОВИЕ: Герой в положении стоя, режим Fast, враг сзади
ВИД АТАКИ: Выпад назад
ОПИСАНИЕ: Используйте данное движение, когда враг находится прямо у вас за спиной. Очень трудно точно рассчитать этот удар по времени, но его разрушительная сила просто ошеломляет, кроме того, его нельзя блокировать. Используется только в положении стоя, в режиме Fast.



и атаковать. Удары в стиле Medium могут блокироваться противником и пробить такую блокировку едва ли удастся (разве что у врага крайне слабый навык защиты).

СТИЛЬ FAST (БЫСТРЫЙ)

Этот стиль, используемый Квай-Гон Джином и повзрослевшим Оби-Ваном Кеноби, более быстр и эффективен, но работает только на малой дистанции. Короткие, быстрые движения позволяют наносить целые серии ударов и быстро реагировать на действия противника, но наносимый урон незначителен, так как атаки обычно лишь слегка задевают цель.

Стиль также не позволяет применять модные трюки типа оборотов вокруг своей оси. Поскольку амплитуда движений небольшая, стиль Fast можно применять, когда вы бежите на полной скорости. Но из-за того, что удары при этом получаются слабоватыми, враг легко может их парировать. Пробить поставленный противником блок почти невозможно. Поэтому применять стиль Fast лучше против многочисленных врагов, не использующих световые мечи.

СТИЛЬ STRONG

Этот стиль, периодически используемый Дартом Вейдером, основан на больших по амплитуде и чрезвычайно мощных ударах, способных пробить любую защиту. Атаки чрезвычайно сильны и дальнобойны, но промежутки между ними тоже немаленькие, что делает вас на какое-то время открытым для контратаки. Но если удар попадет в цель, то враг едва ли сможет его отразить, при этом меч его будет отбит (а возможно, даже выбит из рук) или же противник окажется сбитым с ног силой удара. Данный стиль позволяет наносить значительный ущерб. Но продолжительность атак, а также большой разрыв между ними означают невозможность наносить удары сериями, кроме того, этот режим существенно замедляет вашего героя. Поэтому благоразумней всего применять его против одиночных врагов, использующих световой меч.

Блокировка, отклонение и парирование

Удары световым мечом не всегда бывают успешными. В зависимости от силы и навыков защищающегося удар мечом может быть отражен (блокирован), от него можно увернуться, а иногда атакуемый может и парировать удар. Защититься от удара мечом можно только в том случае, если ваш меч находится в позиции боевой готовности или в защитной позиции.

Слабый удар мечом, который был отражен противником, считается блокированным. Меч атакующего рикошетирует от меча защищающегося. Таким образом он оказывается готовым к нанесению следующего удара. Меч защищающегося также может быть готовым к атакующему удару сразу же после отражения атаки.

Если меч атакующего ударится о меч врага под тупым углом, он может быть отклонен им. Удар пойдет по траектории, отличной от изначальной, не нанеся защищающемуся урона. Последующая атака может быть проведена немедленно. Меч защищающегося после блокировки также будет сразу же готов к атаке.

Если удар слабый, а противник является мастером защиты, то он может применить парирующий удар. В этом случае защищающийся отобьет меч атакующего в сторону. Бывают случаи, когда меч даже выбивается из рук ответным ударом. Атакующему в такой ситуации обычно требуется какое-то время, чтобы восстановить силы. Защищающийся, как правило, может перейти к атаке гораздо быстрее атакующего, при этом у него будет определенное преимущество — открытая позицией противника.

Захваты

Если атакующий и защищающийся обладают примерно одинаковыми силой и навыками, то столкновение их мечей под определенным углом может привести к такому явлению, как захват.

Если два меча намертво скрестились, то противники также оказываются сцепленными, напирая при этом друг на друга. Чтобы выйти из этой ситуации, жмите раз за разом на клавишу Атаки. Чем выше атакующие навыки героя, тем сильнее он может надавить на противника.

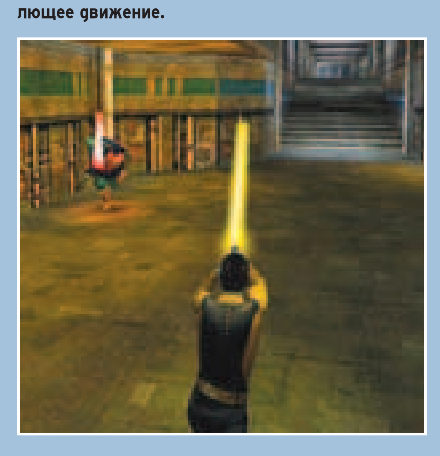
Если победите, противник окажется на время в уязвимой позиции. Может даже случиться так, что вы собьете его с ног. Ловите момент — атакуйте без промедления.

Если выиграет противник, ждите неприятностей. Попробуйте уклониться от последующей атаки. Если вас сбили с ног, жмите на клавишу Jump, чтобы поскорее подняться.

Метание меча

Чтобы метнуть меч в противника, кликните правой клавишей мыши (альтернативная атака). Брошенное оружие будет поражать противников до тех пор, пока не ударится о стену, или не улетит на максимальное расстояние, или же пока не пройдет какое-то время, после чего меч возвратится к вам в руки. Во время полета меч может выйти из-под контроля. Это происходит в следу-

КОМАНДА: Выпад вперед + Атака из полуприседа
УСЛОВИЕ: Герой в положении полуприсед, он готов к бою и использует стиль Fast
ВИД АТАКИ: Выпад вперед
ОПИСАНИЕ: Сила атаки небольшая, а шанс достать противника еще меньше. Тем не менее, с помощью этой комбинации можно захватить его врасплох. Вы делаете неожиданный выпад вперед, затем следует направленное вверх колющее движение.



КОМАНДА: Выпад вперед + Атака + Прыжок
УСЛОВИЕ: Стиль Medium, враг прямо перед вами
ВИД АТАКИ: Перекат вперед, удар сверху
ОПИСАНИЕ: Хороший, неуловимый маневр в комбинации с ошеломляющим ударом сверху. Выполняйте это движение, когда враг прямо перед вами. Оказавшись над головой противника в момент прыжка, нанесите сначала колющий, затем рубящий удар сверху вниз. Очень непростой трюк, но в случае успеха считайте, что поединок уже закончен. Используйте эту тактику, если находитесь в окружении врагов и вам надо срочно выбраться из этой заварухи.



КОМАНДА: Выпад вперед + Атака + + Прыжок из положения стоя
УСЛОВИЕ: Герой находится в положении стоя, готов к атаке и использует стиль Strong
ВИД АТАКИ: Прыжок вперед, рубящий удар сверху вниз
ОПИСАНИЕ: Мощнейший удар, не поддающийся блокировке, как правило — смертельный для врага. Однако он весьма медленный и вам необходимо правильно прыгнуть, поэтому шанс на успех невелик.



ющих случаях: а) меч был атакован другим мечом; б) он оказался за дверью; в) к вашему герою применили Force Grip, пока он управлял мечом на расстоянии; г) вы отключили меч во время его полета. Если в результате меч упадет на землю, двигайтесь вперед, пока не заметите его. Затем жмите на кнопку Атаки – это заставит меч вернуться к вам в руку. Если вы не найдете меч в течение длительного периода времени, он сам вернется в ваш Инвентарь.

Существует три вида бросков:

1 УРОВЕНЬ – брошенный меч улетает прямо вперед на небольшое расстояние, вращаясь достаточно медленно. 2 УРОВЕНЬ – меч улетает на более дальнее расстояние, при этом, пока он в воздухе, им можно управлять. Изменить траекторию меча в полете можно, поворачиваясь или перемещаясь в нужном направлении. УРОВЕНЬ 3 позволяет очень точно направлять меч на врагов. Меч будет находиться в воздухе, пока вы жмете клавишу Атаки и пока у вас есть Сила.

Общие замечания

В режиме от третьего лица, если вы убили вооруженного мечом противника или сами были убиты, время замедляется. Если врагов несколько, используйте этот момент для того, чтобы спланировать дальнейшие действия и избежать возможной атаки. Во время периода замедления вы по-прежнему способны двигаться и наносить удары. Если вы не хотите замедляться, найдите эту опцию в меню Advanced Options и отключите ее.

Меч можно включать и выключать с помощью клавиши, выбранной в конфигурационном меню Weapon Buttons. Меч выдает противнику ваше местонахождение своим свечением и жужжанием, поэтому скрывайте его до тех пор, пока он не потребуется для дела.

Противовесы Силам

На каждую силу всегда найдется другая сила. Вот список рекомендаций сотрудников Raven по поводу того, когда, против чего и какую Силу лучше использовать:

PUSH: Используется против любого реактивного оружия (ракет, термодетонаторов, Flechette, и т. д.).

FORCE GRIP: Минимизирует эффекты Force Pull в зависимости от вашего уровня Force Push, а также уровня Force Pull других игроков.

PULL: Снижает воздействие Force Push в зависимости от вашего уровня Force Pull, а также уровня Force Push других игроков.

FORCE ABSORB: Снимает эффект других заклинаний, особенно эффективно против противников, использующих Force Push/Pull, Drain, Lightning и Grip.

FORCE SEEING: Снижает воздействие Jedi Mind Trick. Также на 3 уровне он снижает способности противника использовать Tenloss Secondary Fire.

ПРЫЖКИ И АКРОБАТИКА

Прыжки незаменимы для уклонения от ударов, преследования врага и исследования уровней. В распоряжении героя три вида прыжков: обычные прыжки (Jumps), прыжки с использованием Силы (Force Jumps) и кувырки – также с использованием Силы (Force Flips).

Если у вас отсутствует скил Force Jump, вы можете совершать только обычные прыжки. Прыжки без применения силы получаются слабыми. Обучившись Силовым Прыжкам, вы по-прежнему сможете совершать обычные – для этого нужно один раз быстро кликнуть по соответствующей клавише.

Навык Force Jump позволяет совершать прыжки и кувырки с применением Силы. Чтобы выполнить такой прыжок, нажмите и удерживайте клавишу Jump. Если вам надо совершить прыжок в определенном направлении, то вначале направьте героя в нужную сторону. Если во время прыжка удерживать клавишу, определяющую направление движения, то получится кувырок.

Имейте в виду, что если после прыжка вы приземлитесь кому-нибудь на голову, то собьете беднягу с ног, а затем сразу отскочите или откатитесь (если при этом удерживать клавишу Crouch), при вы сможете до некоторой степени контролировать направление движения.

Вы можете продолжить атаку во время прыжка или кувырка, а также атаковать в полете.

Акробатические приемы

Акробатические приемы помогают уклониться от столкновения с неприятелем, особенно когда враг превосходит числом. Они также позволяют занять более выгодную позицию во время боя.



КОМАНДА: Вперед или Назад + Присесть *или* Стрейф вправо/влево + Присесть
УСЛОВИЕ: Герой бежит или приземляется после прыжка
ТИП ДВИЖЕНИЯ: Перекат
ОПИСАНИЕ: Вы перекатываетесь в нужном направлении. Прекрасный маневр, чтобы уклониться от удара противника, использующего меч. Однако если в вас стреляют, этот трюк едва ли поможет. Перекат, совершаемый после прыжка, может также амортизировать энергию приземления. Будьте внимательны: во время выполнения приема, вплоть до его окончания, вы по инерции будете катиться вперед. Имейте в виду, что во время переката можно повернуться, тем самым изменяя направление движения. Таким образом можно обойти неприятеля с фланга, а также избежать падения со скалы. А вот атаковать противника в это время невозможно.



КОМАНДА: Вперед + Двойное нажатие на клавишу Jump
УСЛОВИЕ: Герой стоит лицом к стене, минимальный уровень владения Force Jump – 2
ТИП ДВИЖЕНИЯ: Кувырок назад со стены
ОПИСАНИЕ: Повернитесь лицом к стене. Удерживая клавишу Вперед, щелкните два раза по клавише Jump. Вы сделаете пару шагов вверх по скале, а затем совершите кувырок назад. Этот прием хорошо использовать, если за вами погоня. В результате этого маневра вы можете оказаться позади противника, открытого для вашей атаки.



КОМАНДА: Шаг влево/право + Прыжок
УСЛОВИЕ: Герой стоит неподвижно, сбоку от него находится стена, минимальный уровень Force Jump – 2
ТИП ДВИЖЕНИЯ: Кувырок со стены влево или вправо
ОПИСАНИЕ: Герой сделает пару шагов по стене, находящейся справа или слева от него, а затем совершит кувырок в противоположном направление. Этот прием хорош, если вас загнали в угол.



КОМАНДА: Шаг влево/вправо + Вперед + Прыжок
УСЛОВИЕ: Герой бежит, справа или слева находится стена, уровень Force Jump не меньше 2
ТИП ДВИЖЕНИЯ: Герой поднимается над землей, чуть-чуть взбегая по стене. Прием помогает преодолеть всякого рода препятствия, ямы, а также обойти противников, преграждающих путь. Если во время маневра еще раз щелкнуть по клавише Прыжок, то получится кувырок от стены в направлении, противоположном тому, куда вы до этого двигались.

Как остаться в живых во время операции «Overlord». Макей МакКэндлиш

Этот короткий, но ОЧЕНЬ опасный участок может на первый взгляд показаться непреодолимым, но на самом деле все, что вам нужно, - это немного терпения.



Прыгайте в воду, прячьтесь за одним из этих противотанковых ежей и резко поворачивайте влево, следуя за своим взводом.



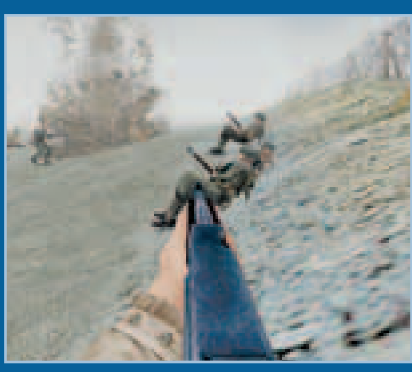
Оказавшись на пляже, пригнитесь, укройтесь за противотанковым ежом и ждите, пока пулемет ненадолго замолчит. Затем быстро вставайте и бегите.



Поворачивайте в сторону одного из двух медиков и снова пригибайтесь. После того, как вас вылечат, снова ждите паузы в стрельбе пулемета – это самое главное.



Если пулеметный огонь не прекращается, сидите смирно. Когда наступит пауза, быстро посмотрите вперед, если там есть следы выстрелов, значит стреляют по вам.



Терпение и постоянная смена направления – и вы без особых проблем пройдете данный участок, сохранив приличное количество здоровья.

Warlords Battlecry II

Следуйте этим советам, и вашим противникам крышка... **Брюс Герик и Том Чик**

Брюс и Том создали по три героя 15-го уровня и сражались на случайно сгенеренных картах большого размера, со средним количеством ресурсов, без храмов и квестов. Расу каждый выбирал себе сам. Тот, кто выигрывал 2 битвы, получал право безнаказанно издеваться над оппонентом до выхода *Warlords IV*.

ПАРТИЯ №1. Брюс играет за High Elves, Том – за Undead

Герой Тома: Bob the Undead Necromancer

Доступные некромантам навыки и способности с успехом компенсируют слабости расы Undead. Vampirism дает нежити возможность лечиться в любое время суток, а не только ночью. Darkstorm - самый простой и дешевый способ дать мертвецам погодный бонус +3 (ночь и дождь). Call of the Dead, поднимающий скелетов из погибших своих и вражеских юнитов, – идеальный способ быстро пополнить войско. Если у вас достаточно ресурсов, чтобы превратить скелетов во что-нибудь более мощное, то Call of the Dead вообще становится абсолютным оружием. Заклинания вызова позволяют пополнять армию Undead без затрат ресурсов.

Для начала я взял для Боба способность Skull Lord (скелеты за полцены). Чтобы сделать его заклинания максимально эффективными, я также взял Wraithmaster (+5 casting) и Grandmastery – дорого, но абсолютно необходимо для нормального колдовства. Оставшиеся Ability Points я использовал, чтобы поднять навык Magery до 29. Morphing пожирает невообразимое количество кристаллов и металла – именно поэтому Undead считаются крайне дорогой расой. Низкая харизма Боба (мертвецы ведь уродливые, особенно людям почему-то не нравятся черви, ползающие по их лицам) не дает ему подняться выше 6-го уровня в навыке Merchant, и он за все платит на 15% дороже. Зато благодаря высокому значению Magery мой некромант получает 21% скидку при морфинге.

Герой Брюса: Ann Coulter the Wood Elf Ranger

High Elves специализируются на стрельбе из лука, но в ближнем бою они достаточно слабы – по крайней мере, до появления кавалерии. Зато эта раса может строить фениксов – дешевых летающих юнитов, способных захватывать строения. Рейнджер может дополнить эти бонусы свойствами Forest Lord (единороги за полцены), Taming (ускорение производства летунов) и Skylord (выход на кавалерию обходится дешевле). Поскольку High Elves не могут выбирать профессию рейнджера, моя героиня принадлежала к расе Wood Elves – при этом она сохраняла бонус при командовании эльфийской армией.

Druidic Magic и Nature Mastery дают доступ к магии Nature. После покупки всех необходимых заклинаний я поднял героине Casting Skill до 14, а Magery – до 20. Оставшиеся пойнты пошли на то, чтобы увеличить Speed и Command до 14. Это очень полезные параметры – Command увеличивает радиус, в котором дружественные юниты получают бонус к морали, а скорость позволяет быстро сматываться, если дела принимают нежелательный оборот.



Угадайте, который из этих двух героев получит бонус к навыку Merchant благодаря своей высокой харизме?



Вызываем вампиров, которые в свою очередь вызывают летучих мышей.

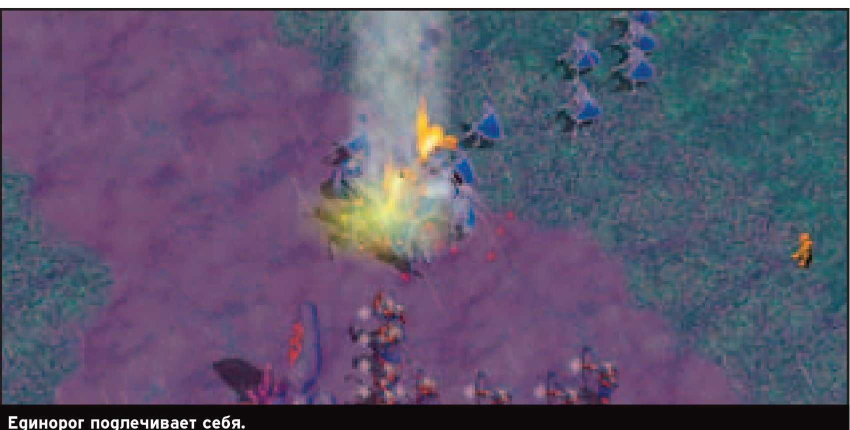


The Undead – единственная раса, имеющая бонус, связанный с погодой и временем суток.

РЕЗУЛЬТАТ: Том выигрывает битву в самом начале игры и разоряет базу Брюса.

Том: С самого начала я раз за разом кастовал Summon Champion, чтобы получить вампиров. Вампиры в свою очередь призывают летучих мышей, которых удобно использовать для разведки и поиска ресурсов. Несколько минут – и десяток мышей разлетелись по всей карте. Так как Брюс играл за эльфов, я накопил побольше скелетов, которые получают только половину урона от эльфийских стрел. Кроме того, я запасся ресурсами, чтобы иметь возможность в любой момент сделать скелетам Morphing, и напал на его базу. Когда скелеты получали серьезные повреждения, я превращал их в более мощных и полностью здоровых Wraiths и Wights. Свойства Vampirism и Call of the


Правильно настроив AI колдующих существ, вы избавляете себя от необходимости лихорадочно жать на «горячие клавиши» в разгар битвы.


Единорог подлечивает себя.


Медленные юниты отлично подходят для охраны ресурсов.

Dead позволили мне завершить эту битву с юнитами, достаточно сильными, чтобы разрушить базу Брюса.

Брюс: Эльфийские апгрейды требуют уйму кристаллов, но, увы, найти новые шахты мне не удавалось. Тогда я начал строить Eyrie, чтобы получить фениксов, способных захватить шахты Тома. Я мог бы исследовать Ancient Wisp, затем произвести Wisps и превратить их в Ancient Wisps, производящих кристаллы со скоростью шахты 2-го уровня. Но это требовало слишком больших вложений и заняло бы слишком много времени.

Большую часть маны своей героини я потратил в бою, раз за разом превращая ночь обратно в день (дешевое заклинание Тома Darkstorm против моего, довольно дорогого Change Weather). Я вызвал несколько единорогов и дал их AI установку на лечение своих юнитов во время боя. Но прежде, чем я исследовал Rune of Animos, необходимую, чтобы получить доступ к кавалерии и построить побольше единорогов, Том напал на мою базу. У меня было довольно много лучников, процесс апгрейда которых был в самом разгаре, но этого оказалось недостаточно.

ПАРТИЯ №2. Том играет за Dark Dwarves, Брюс – за Fey

Герой Тома: Shopping Spree the Fey Bard

Dark Dwarves медленно апгрейдятся и медленно ходят из пункта А в пункт Б. Соответственно, самый тяжелый период для них – начальный, когда надо разведывать карту и захватывать ресурсы, поэтому в помощь этим ребятам я создал совершенно особого героя. У него высокие параметры Speed, Conversion и Command, а значит – он может быстро обежать карту и нахватать ресурсов. Кроме того, у него высоко поднят навык Merchant, чтобы сделать гномских юнитов подешевле.

Мой мистер Spree – бард расы Fey со способностями Faery Wings, Song of Charming, Song of Battle и Rainbow. Кроме того, для поднятия морали у него есть Song of Heroes. Высокое значение навыка Command позволяет повышать мораль и у големов, стоящих на переднем крае, и у дальнобойных осадных машин сзади. При этом сам Spree может держаться на безопасном расстоянии от сражения.

Выбрав способности, я поднял ловкость до 10 (повышение скорости и морали), а харизму – до 12 (повышение Command, Morale, Conversion и Merchant). Остаток пойнтов пошел непосредственно на навыки Merchant, Speed, Conversion и Command. В итоге герой имеет Speed 26, Conversion 19, а Command, Morale и Merchant – по 28. Все юниты, находящиеся в его командном радиусе, получают бонусы combat +8 и speed +6. Он великолепно подходит для того, чтобы шнырять по карте и таскать у Брюса ресурсы. Более того, я за все плачу только три четверти стоимости.

Герой Брюса: Bill Bennett the Minotaur Fighter

Представители расы Fey ловки и быстры, но в сражении они за себя постоять не могут. Соответственно, главной задачей моего героя было как можно быстрее повысить их боевые способности. Минотавры – самые мощные рукопашные бойцы, а герой Minotaur Fighter со способностями Gore и Weapons Lore имеет бонус +25 Damage. Способность Charge компенсирует его медлительность. Очень полезны также Lore (+6 Combat) и General (+5 Command).

Благодаря способности Weaponsmaster и повышению навыка Training до 22 все мои юниты стартуют с 16 очками опыта. После первого апгрейда Dreamhold они получали уже 21 XP на старте – т.е. все новые юниты имели 4-й уровень, с соответствующими бонусами к здоровью и атаке. Сфера Pyromancy включает хорошее лечебное заклинание Cauterize и отличный боевой спелл Berserker, так что взял способность Fire Priest и эти заклинания. На оставшиеся очки я поднял Magery до 12, Pyromancy Casting – до 12, а Command и Speed – до 18 (в случае бегства герой не должен отставать от быстроходных юнитов Fey).

РЕЗУЛЬТАТ: Минотавр Брюса застиг барда-Fey Тома в тот момент, когда тот захватывал шахту, и быстро прикончил музыкантишку. После чего Брюс как следует проапгрейдил расу Fey и, в конце концов, победил Тома.

Том: Моей целью было захватить шахты, приставить к ним в качестве охраны каменных големов и баллисты, и, имея достаток ресурсов, выйти на Bronze Golems и Hellbores. Дела шли отлично, пока мой тупой бард не наткнулся на этого здоровенного бычару. После его гибели все пошло напере-

косяк, ведь я больше не имел бонуса Merchant! При этом переросшая корова Брюса носилась по округе и валила моих големов с такой легкостью, как будто это были фарфоровые куклы...

Мне остро не хватало ресурсов, необходимых, чтобы штамповать големов, зато кристаллов было столько, что я не знал, что с ними делать. Тогда я воздвиг Ancestral Hall, который дал мне возможность не только производить Wraiths и Shadows, но и мгновенно вызывать их (правда, это обходилось дороже). И, нажав всего несколько кнопок, я мог в любой момент организовать надежную защиту базы. К сожалению, похоже, я слишком долго медлил. Нужно было быстро наштамповать Shadows и отобрать обратно шахты, а я ждал, пока Брюс сам ко мне придет. И когда он, наконец, появился с большой армией прокачанных Fey, оказалось, что они слишком быстрые для тормозных Dark Dwarves. А герои этой расы очень слабы – это я уже знал по собственному горькому опыту. В итоге у меня создалось ощущение, что Fey – не самый лучший выбор.

Брюс: Любой герой – это достаточно мощный юнит, так что на ранних стадиях игры Minotaur Fighter 15-го уровня вряд ли сможет встретить себе достойного противника. Поэтому я не особенно рисковал, когда, отправив Билла гулять по карте, сосредоточился на апгрейде своих юнитов. Если вы можете позволить себе постройку второго Dreamhold'а, то рекомендую сделать это. Мне повезло – минотавр Билл нашел не только кристаллы, но и героя Тома. Уничтожив его, я получил достаточно времени, чтобы спокойно сделать все необходимые апгрейды.

Затем я использовал преимущество своих юнитов в скорости и в поисках кристаллов, разослал Spriggans и Sylphs по всей карте. Апгрейды повысили моим войскам атаку, броню и опыт, целой армии единорогов была поставлена задача автоматически лечить раненых, и в итоге база Тома оказалась стерта с лица земли с минимальными потерями с моей стороны.

ПАРТИЯ №3. Брюс играет за Orcs, Том – за Daemons

Герой Тома: Circe the High Elf Archmage

Моя Цирцея – это просто какое-то чудо! С помощью спелла Invisibility она станет невидимой, подкрадется к армии Брюса и с заклинанием Mutate превратит его солдат в баранов, коров, гусей и пингвинов. Затем она скроется с помощью спелла Home Portal и в случае необходимости вновь повторит ту же самую операцию. Впрочем, учитывая, что живые игроки редко дробят свои войска, грамотно скастованное заклинание Mutate может настолько ослабить силы противника, что добить выживших не составит никакого труда.

Circe нужны заклинания сфер Illusion и Summoning, поэтому выбор профессии был очевиден – Archmage. Прикупив необходимые спеллы, я сосредоточился на повышении магических возможностей героини. Способности Tenth Circle и Arcane Lore оказались очень кстати, но этого, разумеется, было недостаточно, ведь Mutate – дорогое заклинание, кастовать его в сочетании с Invisibility и Home Portal стоит кучу маны. Кроме того, я не мог позволить себе рисковать, колдуя с малым шансом на успех. Поэтому остаток Ability Points был использован для поднятия Magery до 30, Summoning Casting – до 10, а Illusion Casting – до 13. В итоге героиня кастует Invisibility и Mutate



Гибель мистера Spree, барда расы Fey.

с вероятностью успеха 81%, а Home Portal – с вероятностью 84%. Ее магический резерв – 150 очков маны. После того, как 30 очков тратятся на Invisibility, я могу дважды скастовать Mutate (по 50 очков), а затем – Home Portal (20 очков). Как видите, все четко.

Кроме того, Цирцея знает заклинание Phantom Steed – отличное дополнение к Nightmares, – поэтому в качестве игровой расы были выбраны Daemons.

Герой Брюса: Katha Pollitt, Dark Elf Summoner

К этому моменту я уже опробовал две расы, причем обе были довольно слабыми на начальной стадии игры. Поэтому на этот раз мой выбор пал на орков. Их недостатком является отсутствие многоступенчатых высокоуровневых апгрейдов, но я и не собирался слишком надолго затягивать эту партию. Чтобы усилить свою армию на начальном этапе, я выбрал герою специальность Summoner, рассчитывая с его помощью быстро получить высокоуровневых демонов. Я не планировал бросать героя в пекло битвы, поэтому сделал его не демоном, а темным эльфом – раса Dark Elves обладает более высоким интеллектом и получает бонус при командовании орками.

Свойство Dark Blade было бесполезным, ведь я не собирался использовать Katha в сражениях. У меня было слишком мало очков, чтобы сделать его специалистом и в Pyromancy, и в Summoning, поэтому я взял Dark Rituals, Daemonlord и Summoning Grandmastery. После покупки всех заклинаний я поднял Magery до 22, Command - до 14, а Speed - до 15. Высокоуровневые заклинания вызова очень дороги, и мне требовалось много маны. Благодаря Dark Rituals, Summoning Casting поднялся до 15. Магический резерв - 110 очков, этого достаточно, чтобы дважды скастовать Daemongates с вероятностью успеха 63%. Если же перед этим скастовать Circle of Power, то появляющиеся демоны будут 8-го уровня!

РЕЗУЛЬТАТ: Трюк с заклинанием Mutate, на который так рассчитывал Том, провалился. Правда, ему удалось забить героя Брюса с помощью Phantom Steeds, но его собственная героиня погибла в неравном бою с несколькими суккубами. В результате долгой и упорной борьбы Тому удалось первому построить титана и выиграть партию.



Bill Bennett – большой специалист по разбиванию големов на мелкие куски.

Том: Я несколько раз кастовал Mutate, но толку от этого было чуть. Самое лучшее, что мне удавалось, – это превратить в животных двух-трех вражеских юнитов. Потом уже я узнал от разработчиков, что юниты имеют сопротивляемость против некоторых заклинаний (включая Mutate), причем эта сопротивляемость равна значению навыка Resistance у героя. В общем, получается, что пока вражеский герой жив, ваше заклинание почти наверняка будет проваливаться. Но тогда-то я всего этого не знал! Цирцея вновь и вновь подкрадывалась к юнитам Брюса и пыталась их заколдовать. На третий раз не сработало заклинание Home Portal, и девушка погибла. К этому моменту у меня уже было 3 Pits, производящих исключительно Nightmares, а их скорость в результате апгрейдов была повышена настолько, что эти юниты могли полностью контролировать карту. Мне не хватало кристаллов, но изобретение Hard Labor несколько исправило ситуацию. Построив несколько дополнительных порталов, я наштамповал по максимуму Nightmares и запас достаточно кристаллов, чтобы начать строить титана. Когда Balora the Daemon Titan наконец-то появилась, все, что ей нужно было сделать, – это совершить небольшую прогулку на вражескую базу в сопровождении свиты из Nightmares. Победа!

Брюс: На начальных стадиях у орков слабая противовоздушная оборона, это делает их уязвимыми перед демонами, у которых большая часть юнитов - летуны. Поэтому, вместо того, чтобы посылать гоблинов и орков на верную смерть, я скастовал Circle of Power и несколько раз Soul Harvests, получив кучу суккубов 7-го уровня. Пока они разведывали карту, а мой герой восстанавливал ману, чтобы вызвать нескольких демонов, я вдруг заметил эльфийку Тома, которая периодически появлялась у моей базы, а затем исчезала. Я понятия не имел, что ей было нужно, но в какой-то момент моим суккубам удалось ее прикончить. К сожалению, я терял контроль над картой, потому что мои Goblins и Wolf Raiders не тянули против Nightmares Тома. В конце концов, ему удалось убить моего героя, после чего демоны, естественно, перестали прибывать. Мне удалось выйти на Goblin Shaman, молнии которого изменили в мою пользу исход нескольких стычек. Я проапгрейдил Orchold до 5-го уровня, и мой титан был готов на 40%, когда раздалось грозное: «Beware! A Titan walks the Earth!». Это был конец. Game over.


Модем ELCom 56k Ext USB Modem можно спутать с мышью или электробритвой.

Eline ELCom 56k Ext USB Modem

Мышь говорит по телефону. **Сергей Никитин**

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Winstar Corp.**
ГДЕ КУПИТЬ: **«ЭЛСТ»**
ТЕЛ.: **(095)728-4060**
URL: **www.eline-net.ru**
ЦЕНА: **$33**

Хочешь в Интернет? Сегодня на рынке существует огромное количество модемов – от внутренних, производства никому не известных фирм, до внешних «знаменитостей» вроде *USR Courier*, который одним своим видом внушает уверенность в качестве связи. Но не каждый пользователь захочет заплатить $150 за *Courier*, а потом еще долго копаться в его настройках, стараясь добиться наилучшей связи на своей линии. Тем, кто предпочитает не тратить лишних денег и усилий, рекомендуем обратить внимание на модем *Eline ELCom 56k Ext USB*. В его названии отражены основные возможности. Это внешний модем, который подключается к компьютеру через шину USB и поддерживает протоколы V.90 и K56flex, обеспечивающие связь на скорости до 56 кбит/с. Не совсем понятно, для чего разработчикам потребовался мало популярный протокол K56flex, но если ваш провайдер Интернета его обеспечивает, вы можете поэкспериментировать.

Тем пользователям, кому нужна простота при хорошем качестве.

К сожалению, модем *Eline* не рассчитан на новейший стандарт V.92 и не позволяет пользователю обновлять содержимое своей флэш-памяти. Приятно, что устройство почти не занимает места на столе – по размерам оно сравнимо с мышью.

Можете назвать меня пентяем, но мне понравилась простота подключения и автоматическая установка всех драйверов (прилагаются драйверы для Windows 98 и 2K). На корпусе всего три светодиодных индикатора – готовности модема, приема/передачи данных и поднятой трубки. Вам не потребуется никакого дополнительного программного обеспечения – все, что нужно для работы, найдете на прилагаемом компакт-диске. Кроме общедоступных или поставляемых с Windows программ (таких, как Netscape Navigator, Internet Explorer, NetMeeting, Media Player), в комплект входят средства для видеоконференций, IRC-чата и очень удобная и простая в использовании программа PhoneTools, сочетающая терминал, факс, телефон и автоответчик.

Работала «мышь» вполне прилично, легко устанавливая соединение, хотя на разных телефонных линиях мне опробовать ее не удалось. К сожалению, функции АОН не предусмотрено и утилиты для ее программной реализации на компакт-диске нет. Модем адаптирован для российских телефонных линий, имеет сертификаты Ростеста и Минсвязи. В комплекте поставляются инструкция на русском языке, USB- и телефонный кабели.

Итак, рекомендую *ELCom 56k Ext USB Modem* тем пользователям, которым нужна простота при хорошем качестве.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Мини-модем для тех, кто не любит долго возиться с настройкой.

НОВОСТНОЙ БЛОК

Media XP

Коробочка Пандоры. **Иван Рогожкин**

Некоторые люди уже секунды прожить не могут без компьютера: держат в нем фотоальбомы, смотрят на нем видео и телевизор, слушают музыку и, конечно же, играют в игры. Для таких полукиборгов фирма *ABIT* (www.abit.com.tw) выпустила блок *Media XP*. Он вставляется в свободный пятидюймовый отсек компьютера и позволяет, не вставая с кресла, подключать наушники и микрофон, USB-джойстики, цифровые видеокамеры с интерфейсом FireWire (он же Sony iLink) и даже считывать всевозможные карточки памяти от цифровых фотокамер.

Коробочка работает с системными платами ABIT IT7 и AT7, а также с платами семейства ABIT MAX. В нее встроен ИК-датчик, и в комплекте поставляется пульт ДУ, который позволяет управлять прилагаемым программным DVD-плейером и проигрывателем музыкальных файлов.


MediaXP превратит компьютер в развлекательный центр.

Тестирование:
3D-акселераторы для игр

В последнее время в компьютерных магазинах и на рынках можно увидеть столько графических ускорителей, что глаза вылезут на лоб. Игроману не только приходится выбирать между разными графическими процессорами (ГП) и изделиями десятков производителей, но еще и разбираться в технических характеристиках.

Олег Денисов, Сергей Назаров

Чтобы дать тебе, любопытный читатель, компас для навигации по компьютерным магазинам, мы испытали тринадцать графических плат от девяти производителей *(см. таблицу)*. При выборе плат для тестирования мы стремились охватить наибольшее число разных ГП, а не распространенных на рынке торговых марок. То, что, например, фирма AOpen не получила наших восторженных рекомендаций, не означает, что у нее нет стоящих твоего внимания изделий. Не секрет, что большинство изготовителей сегодня используют базовый дизайн плат, предлагаемый поставщиком ГП, поэтому устройства разных марок на одинаковых процессорах мало отличаются между собой по быстродействию и набору функций, хотя могут иметь существенно отличающиеся комплекты поставки и цены.

Двум платам мы присудили звание «Выбор редакции», но, как ты правильно понимаешь, прозорливый читатель, их успех лишь наполовину отражает качество конкретных изделий. Вторая, несколько большая половина успеха, – заслуга производителя ГП, а третья половина успеха определяется ценой, на которую влияет маркетинговая политика фирмы, путь доставки из Тайваня, способы снижения налогов, число посредников в канале продаж и прочее. Поэтому мы призываем тебя, о, пытливый исследователь, перед покупкой досконально обследовать местные компьютерные салоны.

Что стоит за терминами

Если сделать скриншот практически любой сцены из 3D-игры и просмотреть его с увеличением, то на границах наклонных линий можно заметить зазубрины – так проявляется эффект алиасинга (aliasing). Причина его в том, что экран монитора разбивается по горизонтали и вертикали на множество мелких квадратов (пикселов), которые закрашиваются тем или иным цветом. И если в игре нужно нарисовать линию под углом к горизонтали или вертикали, например, проложить монорельсовую дорогу на кухню, то на рельсе образуется лесенка из зазубрин.

Для борьбы с алиасингом применяется техника антиалиасинга (АА), сглаживание цветовых переходов на границах объектов, сильно увеличивающая объем вычислений в ГП. Еще год назад игроманы предпочитали не включать АА – из-за недостаточной вычислительной мощности графических адаптеров скорость прорисовки изображения в играх опускалась ниже допустимой величины 30 кадр/с, при которой человеческий глаз воспринимает движение как плавное. Лишь недавно стали появляться видеоплаты, способные обеспечить необходимую скорость работы, но даже самые мощные из них не всегда справляются с такой нагрузкой. Например, в некоторых случаях в режимах АА со сглаживанием по четырем соседним пикселам частота генерации изображения у тестировавшейся платы *MSI G4Ti4600-VTD*, построенной на базе самого мощного на сегодня ГП *GeForce4 Ti 4600*, опускалась ниже 30 Гц.

Изображения трехмерных объектов моделируются с помощью двумерных текстур, которые накладываются на трехмерные каркасы, придавая монстрам реалистичный вид. Чем-то это напоминает ежеутреннюю установку торговой палатки недалеко от нашей редакции, только происходит гораздо чаще. В зависимости от расстояния от наблюдателя до экранного объекта на него накладываются те или иные сходные по виду MIP-текстуры, обладающие разным разрешением. Если объект находится близко, то на него накладываются текстуры большого разрешения, если он удаляется – меньшего.

Но когда объект виден в изометрии или протяжен в перспективе (например, уходящая вдаль дорога, лестница, кирпичная кладка), то на его разные части будут наложено несколько MIP-текстур, что приводит к различным визуальным эффектам. Во-первых, если лев поднесет лапу прямо к вашему лицу, то пикселы, образующие текстуру шерсти, увеличатся до размеров небольших квадратов, и вам покажется, что лапа выпилена из шахматной доски. Для устранения этого недостатка применяют технику билинейной фильтрации (bilinear filtering), которая размывает границы пикселов текстуры и создает плавные цветовые переходы между ними.

Во-вторых, на стыке текстур разных MIP-уровней, когда крупноячеистая текстура соединяется с мелкоячеистой, появляется четко различимая граница. Этот недостаток устраняется с помощью техники трилинейной фильтрации.

В-третьих, билинейная и трилинейная фильтрация в большинстве случаев обеспечивают хороший результат, но искажают изображение текстур, расположенных под острым углом. Для борьбы с этим недостатком используется анизотропная фильтрация (АФ).

СЛОВАРИК

3D-графика – трехмерная графика.
Antialiasing – сглаживание, AA.
Crossbar Memory Controller – «кроссовый» контроллер видеопамяти, состоит из четырех отдельных 64-битных субконтроллеров памяти, позволяет повысить производительность за счет параллельной работы с несколькими микросхемами памяти.
DVI (Digital Video Interface) – цифровой интерфейс монитора, идущий на смену устаревшему VGA-интерфейсу.
Pixel Shader – блок обработки пикселов.
RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Converter) – цифро-аналоговый преобразователь, превращающий цифровую информацию из графической памяти в напряжение, которое задает яркость красного, зеленого и голубого лучей в трубке аналогового монитора.
T&L (Transform and Lightning) – блок трансформации и расчета освещенности. Используется для вращения, переноса, масштабирования объектов и вычисления результирующего цвета многоугольников.
Vertex Shader – блок обработки вершин многоугольников, из которых формируется изображение трехмерного объекта.
Z-буфер – часть видеопамяти, в которой хранится информация об удаленности различных фрагментов изображения от наблюдателя.
Анизотропная фильтрация (АФ, anisotropic filtering) – техника сглаживания текстур, расположенных под острым углом.
Билинейная фильтрация (bilinear filtering) – техника сглаживания текстур, используемая для объектов, находящихся вблизи от наблюдателя.
Графический процессор (ГП) – основная микросхема на графической плате, обеспечивающая быстрый вывод двух- и трехмерной графики.
Пикселы – мелкие квадратики, из которых составляется экранное изображение.
Трилинейная фильтрация (trilinear filtering) – техника сглаживания переходов между текстурами с разным разрешением.
Уровень фильтрации – число пикселов, задействованных в алгоритме сглаживания.
Центральный процессор (ЦП) – основной процессор компьютера.

Использование техники АФ – самой ресурсоемкой среди трех указанных типов фильтрации – значительно увеличивает вычислительную нагрузку на ГП. Так, включение анизотропной фильтрации уровня 2x на плате *MSI G4Ti4600-VTD* на базе ГП *GeForce4 Ti 4600* при разрешении 1600x1200 точек приводило к снижению скорости генерации изображения в игровых тестах на 46-95%, уровня 4x – еще на 18-34%, а уровня 8x – еще на 7-20%.

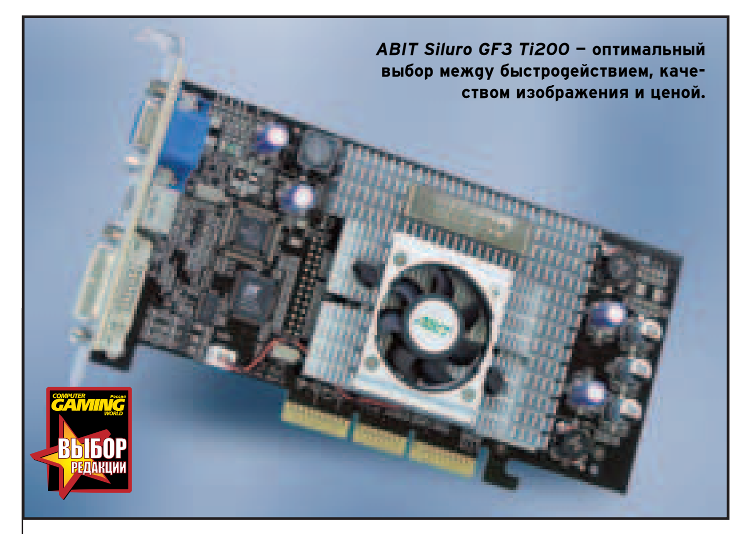
Как мы тестировали

Для измерения скорости работы видеоплат мы использовали систему Windows XP Professional и игровые тесты из пакета 3DMark2001 SE. Качество изображения мы оценивали на глаз, если выразиться по-научному – визуально.

Видеоплаты на графических процессорах Nvidia испытывались с помощью базовых драйверов, разработанных Nvidia, а все остальные – с помощью драйверов последней версии, загруженных с Web-узла производителя платы. Мы не меняли исходные настройки драйверов, за исключением разрешения и разрядности цвета рабочего видеорежима, режимов АА и АФ и отключения вертикальной синхронизации Vsync.

Тестовая машина была построена на процессоре AMD Athlon XP 1900+ (тактовая частота ядра 1,6 ГГц) и системной плате Soltek SL-75DRV4 (набор микросхем VIA Apollo KT266A), имела 256 Мбайт памяти DDR266 SDRAM. Использовался жесткий диск IBM IC35L080AVVA07 емкостью 80 Гбайт. Мы также проверяли платы на компьютере с 2-ГГц процессором Pentium 4.

Чтобы ты, дотошный читатель, мог сравнить современные видеоплаты с изделиями предыдущего поколения, мы также испытали адаптер *Gigabyte GA-GF2000* на ГП *GeForce2 GTS*.



ABIT Siluro GF3 Ti200 **– оптимальный выбор между быстродействием, качеством изображения и ценой.**

ABIT SILURO GF3 TI200

Старое иногда бывает лучше нового.

1 Черный, как ночь, текстолит и три серебристых радиатора придают *ABIT Siluro GF3 Ti200* нарядный вид. Комплектация довольно скромная: англоязычное руководство пользователя, кабели для подключения к телевизору или видеомагнитофону через вход S-Video и RCA и программный DVD-проигрыватель InterVideo WinDVD.

Графический процессор *GeForce3 Ti 200* – самый младший в семействе *GeForce3* – имеет наименьшие тактовые частоты ядра и видеопамяти. По этой причине *ABIT Siluro GF3 Ti200* отставала от платы *ASUS AGP-V8200 /Pure* на базе *GeForce3* в игровых тестах из пакета 3DMark2001 SE на 4-14%.

Несмотря на проигрыш в скорости, из-за существенной разницы в цене ($155 и $210) выгоднее приобрести *ABIT Siluro GF3 Ti200*, чем *ASUS AGP-V8200/Pure*. Сегодня фирма Nvidia на замену *GeForce3* предлагает платы с ГП *GeForce4 MX*, однако модель *MSI G4MX460-VT* при сравнимой цене по производительности и набору функций в целом уступала *ABIT Siluro GF3 Ti200*. Поэтому мы считаем, что сегодня оптимальный выбор между быстродействием, качеством изображения и стоимостью дают видеоплаты на основе *GeForce3 Ti 200*, и награждаем *ABIT Siluro GF3 Ti200* знаком «Выбор редакции».

Для работы с *Siluro GF3 Ti200* мы рекомендуем использовать драйверы производителя ГП *Nvidia*, а не драйверы ABIT – первые работают надежнее и имеют больше функций.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ABIT** URL: **www.abit.com.tw** ВИДЕОПАМЯТЬ: **128 Мбайт** ЦЕНА: **$155**

ВЕРДИКТ 

AOPEN GF3TI500-DV64

Лидер вчерашнего дня.

2 По исполнению *AOpen GF3Ti500-DV64* похожа на предыдущую модель: черный текстолит, алюминиевый радиатор с вентилятором на микросхеме ГП и два радиатора для охлаждения микросхем памяти. Внешнее сходство неслучайно – изделие AOpen основано на *GeForce3 Ti 500* – старшей модели семейства *GeForce3*, имеющей повышенные тактовые частоты ядра и видеопамяти. Комплектность поставки этой платы богатой не назовешь: руководство пользователя на английском языке, драйверы и программный DVD-проигрыватель InterVideo WinDVD.

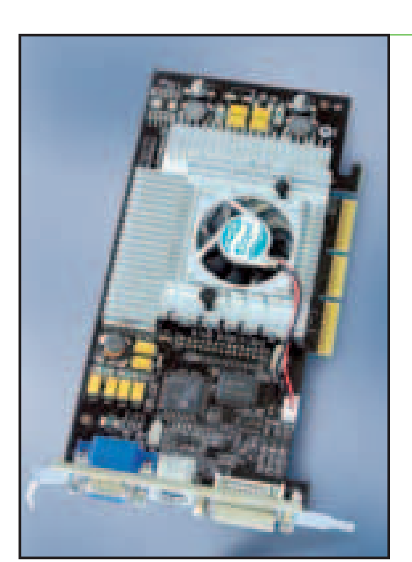
На компьютере с процессором Pentium 4 плата *AOpen GF3Ti500-DV64* вела себя неустойчиво – часто происходили сбои, что приводило к перезагрузке операционной системы и даже потере ее работоспособности. На машине с ЦП AMD Athlon XP никаких проблем не возникало.

Несмотря на высокую производительность, использование ГП *GeForce3 Ti 500* себя не оправдывает – причиной тому завышенные цены. Так, *AOpen GF3Ti500-DV64* ($350) стоит более чем на 60% дороже *ASUS AGP-V8200 / Pure* ($210), но дает выигрыш в тестах лишь 3-20%! Кроме того, по цене платы на *GeForce3 Ti 500* сравнимы с моделями на *GeForce4 Ti 4400*, но уступают последним в быстродействии.

Итак, дамы и господа, при таких ценах на *GeForce3 Ti 500* смысла в покупке подобных моделей мы не видим. Желающим приобрести высококлассную игровую видеоплату мы рекомендуем обратить внимание на видеоадаптеры с ГП семейства *GeForce4 Ti*.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOpen** URL: **www.aopen.ru** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$350**

ВЕРДИКТ 


AOpen GF3Ti500-DV64 **– самый мощный ускоритель в семействе GeForce3.**

Секрет №1

■ Появление на рынке *GeForce3* в феврале 2001 года вызвало фурор среди поклонников трехмерных игр – это был первый ГП *Nvidia* с программируемыми блоками обработки вершин многоугольников. И еще: новинка имела блоки обработки пикселов (pixel shaders), «кроссовый» контроллер видеопамяти и могла сжимать данные в Z-буфере – долгожданные новости для израненных в кровавых битвах игроков в *Duke Nukem*. Что ж, *GeForce3* действительно удался: построенная на его основе *ASUS AGP-V8200/Pure* значительно обгоняла видеоплату предыдущего поколения *Gigabyte GA-GF2000* на базе *GeForce2 GTS* – на 15-40% в 16-битном и на 30-60% в 32-битном цвете.

■ Позднее *Nvidia* выпустила «разогнанную» модификацию этого ГП – *GeForce3 Ti 500* – и оригинальный *GeForce3* утратил лидирующие позиции, а с появлением мощных ГП семейства *GeForce4 Ti* и вовсе перешел в разряд ГП среднего класса. Вообще же, на сегодня положение *GeForce3* довольно неопределенное. С одной стороны, покупатель, готовый выложить приличную сумму за ультрамодный 3D-ускоритель, предпочтет модели на основе *GeForce 4 Ti*. С другой, соотношение цен и производительности плат на базе *GeForce3* и *GeForce3 Ti 200* таково, что выигрывают последние.

ASUS AGP-V8200 / PURE

Оригинальный дизайн и роскошная комплектация.

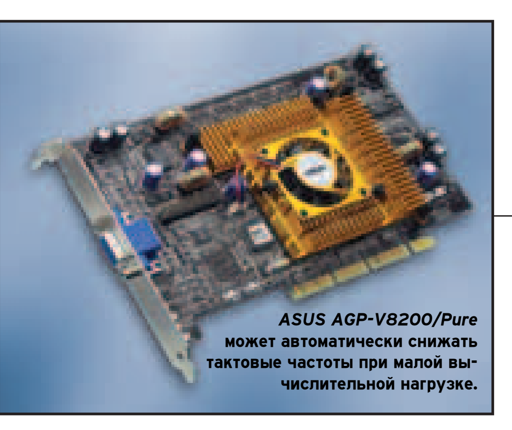
3 В отличие от большинства других производителей, компания ASUSTeK сама проектирует видеоплаты, не ограничиваясь базовым дизайном от поставщика ГП. Конструкция *ASUS AGP-V8200 / Pure* совершенно оригинальная, в глаза бросаются (на всякий случай наденьте защитные очки) черный текстолит, три желтых ребристых радиатора, вентилятор с тахометром на микросхеме ГП *GeForce3* и микросхема контроля состояния платы (!) Winbond W83781D.

Над роскошной комплектацией платы ASUS можно трястись, как над сундуком с золотыми монетами – здесь имеются руководство пользователя на русском языке, инструкции по быстрой установке, программа DVD-проигрывателя, игры *Sacrifice, Messiah, Star Trek New Worlds*, утилита ASUS Tweak для «разгона» ГП и диагностическая программа SmartDoctor, следящая за состоянием платы.

Как мы уже отмечали, по соотношению цены и производительности *GeForce3* существенно уступает процессору *GeForce3 Ti 200*. Поэтому мы рекомендуем *ASUS AGP-V8200 / Pure* тем пользователям, кто больше заботится о престижной марке, высокой надежности изделия и разнообразной комплектации, нежели о соотношении цена/производительность. У богатых свои причуды.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK** URL: **www.asuscom.ru** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$210**

ВЕРДИКТ 



ASUS AGP-V8200/Pure **может автоматически снижать тактовые частоты при малой вычислительной нагрузке.**

ASUS V8170SE/T

ASUS V8170SE/T **– отличный графический акселератор для компьютеров в низкопрофильных компактных корпусах.**

Скромная плата от именитого производителя.

4 Плата *ASUS V8170SE/T* построена на базе *GeForce4 MX 420* (младшего ГП из семейства *GeForce4 MX*) и, соответственно, оснащена сравнительно медленной памятью SDR SDRAM. Ничего удивительного в том, что плата *ASUS V8170SE/T* заметно отставала от акселератора на основе более скоростного ГП *GeForce4 MX 440*, странно, что она при этом еще и проигрывала ему в цене – $135 против $115.

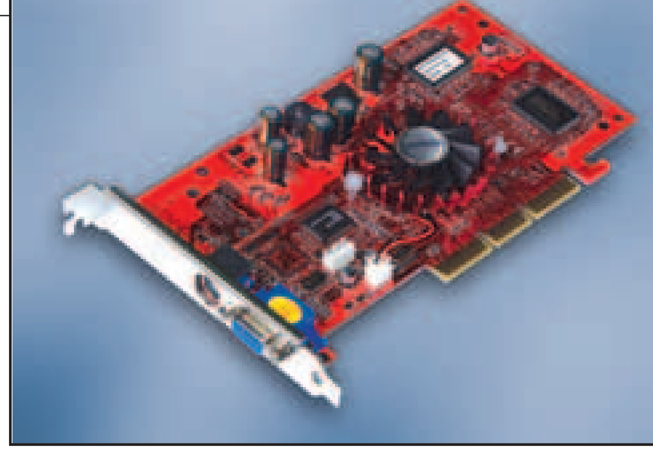
Однако не спешите хоронить *ASUS V8170SE/T*, а лучше повнимательнее взгляните на картинку: высота платы на треть меньше обычной, помимо разъема VGA, предусмотрен ТВ-выход S-Video, а игольчатый радиатор не имеет вентилятора! Проницательный читатель наверняка уже догадался, что *ASUS V8170SE/T* можно использовать в компактных низкопрофильных компьютерах и телеприставках. И чем меньше вентиляторов, тем тише ведет себя машина, не так ли?

ASUS V8170SE/T комплектуется руководством по быстрой установке на английском языке, Y-образным разветвителем с выходами S-Video и композитного видеосигнала, играми *Midnight GT, Rage Rally, AquaNox*, программным DVD-проигрывателем ASUSDVD 2000, драйверами и утилитой ASUS Tweak для «разгона» ГП.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK** URL: **www.asuscom.ru** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$135**

ВЕРДИКТ 

GAINWARD GEFORCE4 POWERPACK! PRO/600TV GOLDEN SAMPLE



Gainward GeForce4 PowerPack! Pro/ 600TV Golden Sample **– удачный выбор среди игровых плат начального уровня.**

Экономично и современно.

5 Эта плата построена на основе ГП *GeForce4 MX 440*, который по производительности занимает среднее положение среди графических процессоров своего семейства. По скорости работы она немного отстала от модели на основе ГП *GeForce4 MX 460*, но значительно опередила платы на *GeForce4 MX 420* при несущественной разнице в цене ($5), показав достаточно высокое быстродействие для современных игр.

Таким образом, сегодня изделия на базе *GeForce4 MX 440* будут, пожалуй, лучшим выбором в качестве игровых плат начального уровня. Недорого, но круто. Сэкономив на школьных обедах, можно за пару месяцев купить себе *Gainward Pro/600TV*.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gainward** URL: **www.gainward.com.tw** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$115**

ВЕРДИКТ 

Секрет №2

■ Если вы не хотите, чтобы на наклонных границах объектов были видны зазубрины и кожа Лары Крофт не выглядела шершавой, включите режим сглаживания (antialiasing).

Секрет №3

■ Через несколько лет большинство мониторов будут иметь цифровой интерфейс DVI.

GAINWARD GEFORCE4 POWERPACK! ULTRA/700 XP GOLDEN SAMPLE

Малинового цвета, но не ягода.

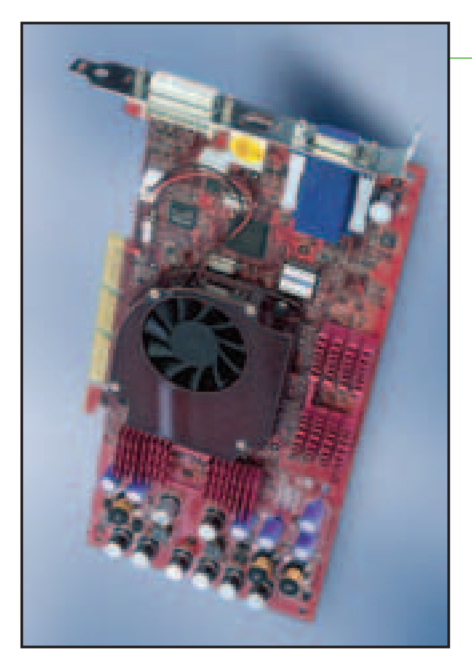
6 Процессор *GeForce4 Ti 4400*, на котором построена плата *Gainward Ultra/700 XP*, – младший представитель семейства мощных ГП *GeForce4 Ti*. По производительности он занимает промежуточное положение между *GeForce3 Ti 500* и *GeForce4 Ti 4600*. Последнему он уступает заметно – до 20%, однако лидирует в тройке по соотношению цены и качества.

В комплект поставки *Gainward Ultra/700 XP* входят руководство по быстрой установке на английском языке, универсальный видеокабель-разветвитель с выходом S-Video и композитного сигнала, переходник DVI – VGA, игра *Serious Sam – The First Encounter*, программы InterVideo WinProducer, WinCoder и WinDVD, а также фирменная утилита EXPERTool для «разгона» ГП.

Мы считаем, что адаптеры на основе ГП *GeForce4 Ti 4400* (и в частности, Gainward Ultra/700 XP) – оптимальный выбор для тех, кто хочет иметь мощную игровую плату. Держай, читатель!

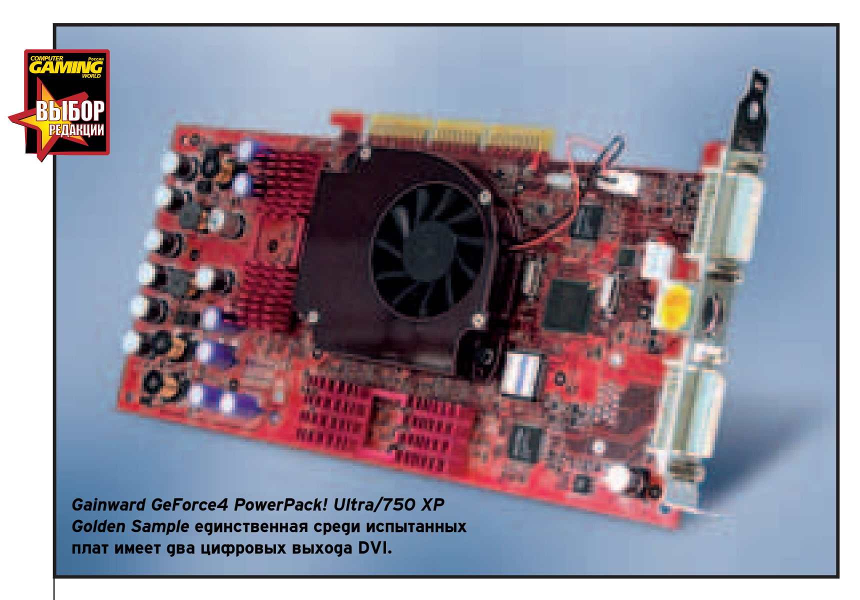
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gainward**
URL: **www.gainward.com.tw**
ВИДЕОПАМЯТЬ: **128 Мбайт** ЦЕНА: **$310**

ВЕРДИКТ ★★★★★



***Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/700 XP Golden Sample* – оптимальный выбор среди мощных игровых плат.**

GAINWARD GEFORCE4 POWERPACK! ULTRA/750 XP GOLDEN SAMPLE



***Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample* единственная среди испытанных плат имеет два цифровых выхода DVI.**

Не только сверхбыстрый 3D-акселератор, а целый набор для нелинейного видеомонтажа.

7 Плата *Gainward Ultra/750 XP* имеет два DVI-выхода, но для подключения старых добрых аналоговых мониторов прилагаются два переходника DVI – VGA. Более того, в комплекте вы найдете трехпортовый контроллер интерфейса IEEE-1394 для цифровых видеокамер, так что вам не составит труда превратить компьютер в рабочую станцию для цифрового видеомонтажа!

В тестах на скорость работы плата *Gainward Ultra/750 XP*, оснащенная ГП *GeForce4 Ti 4600*, показала превосходные результаты. Вместе с *MSI G4Ti4600-VTD*, построенной на том же графическом процессоре, она вышла в лидеры, заметно обогнав ближайшего соперника на ГП *GeForce4 Ti 4400*. Однако дизайн и комплектность поставки у фирмы Gainward, на наш взгляд, продуманы лучше, чем у MSI, поэтому мы признали *Gainward Ultra/750 XP* победителем в категории мощных плат и удостоили знака отличия «Выбор редакции».

Рекомендуем *Gainward Ultra/750 XP* тем игроманам, кто хочет иметь самого могучего помощника в увлекательных компьютерных приключениях.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gainward** URL: **www.gainward.com.tw**
ВИДЕОПАМЯТЬ: **128 Мбайт** ЦЕНА: **$420**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Секрет №5

■ Еще один способ увеличить производительность видеоподсистемы – замена центрального процессора. Несмотря на то что современные ГП выполняют большую часть вычислений при обработке трехмерной графики, поведение машины в играх все же зависит от мощности ЦП. Так, при замене Celeron Coppermine 950 МГц на Celeron Tualatin 1,2 ГГц интегральный показатель скорости работы с 3D-графикой 3DMark Score возрастает на 11%, при замене Pentium III Tualatin 1,13 ГГц на Pentium 4 2,0А ГГц – на 15%, Duron 950 МГц на Duron 1,2 ГГц – на 9%, Athlon 1,4 ГГц на Athlon XP 1900+ – на 6%.

Секрет №4

■ Несмотря на схожие названия, *GeForce4 Ti* и *GeForce4 MX* – совершенно разные графические процессоры. Последний – это значительно модифицированный ГП *GeForce2 MX* с увеличенными тактовыми частотами, дополненный новыми устройствами и алгоритмами (часть из них используются в *GeForce3* и *GeForce4 Ti*) – двухканальным «кроссовым» контроллером видеопамяти, эффективным сжатием данных Z-буфера, аппаратным MPEG2-декодером (для DVD-Video), двумя RAMDAC, интерфейсами DVI и ТВ. В то же время *GeForce4 MX* уступает *GeForce3* и *GeForce4 Ti* по производительности и функциональности, так как не оснащен блоками обработки пикселов, имеет только два конвейера рендеринга (у *GeForce3* и *GeForce4 Ti* – по четыре), два канала для обмена данными с видеопамятью (у обоих ГП – по четыре) и один блок трансформации и расчета освещенности (у *GeForce4 Ti* – два).

GIGABYTE AR64S-H

Дешево, но вполне серьезно.

8 Отлично продуманный дизайн платы *Gigabyte AR64S-H,* построенной на ГП *RADEON 7500LE,* очень сильно отличается от базового, предложенного компанией ATI. Среди оригинальных конструктивных особенностей этой модели -- цельнометаллический алюминиевый радиатор серебристого цвета внушительных размеров, вентилятор со встроенным тахометром, подсистема мониторинга состояния на микросхеме Winbond W83L785R (позволяет следить за напряжениями на плате и температурой ГП и контролировать скорость вращения вентилятора) и малиновый цвет текстолита. Плата также оснащена аналоговым и цифровым выходами и разъемом S-Video для подключения телевизора или видеомагнитофона.

Любите халяву? Вместе с *Gigabyte AR64S-H* вы получите четыре игры (*Seriuos Sam – The First Encounter, Heavy Metal – FAKK2, Motocross Mania, Rune*) и DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD XP.

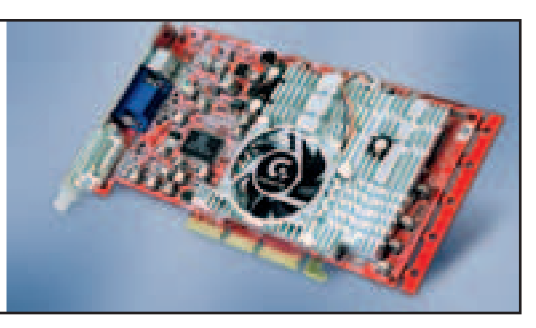
Gigabyte AR64S-H оснащается сравнительно медленной памятью SDR SDRAM, что сразу переносит ее в разряд изделий начального уровня. По производительности *AR64S-H*, конечно же, значительно проигрывает моделям среднего класса, например, на основе ГП *GeForce3 Ti 200.*

А вот среди маломощных плат *Gigabyte AR64S-H* светит, как луна среди звезд на ночном небе. При цене всего лишь $80 по набору функций и скорости работы она превосходила изделие на ГП *KYRO II* ($80) и более дорогую модель на ГП *G550* ($110). Скажем вам по секрету, что надежная конструкция, возможность подключения двух мониторов и телевизора, а также хорошее качество изображения во время выполнения игровых тестов стоят гораздо больших денег.

Не забудьте только, что *Gigabyte AR64S-H* позволяет комфортно играть в современные игры при разрешении не более 1024x768 и уровне AA не выше 2x – при больших разрешениях и уровне AA 4x скорость генерации изображения падает ниже 30 кадр/с. Итак, мы рекомендуем *Gigabyte AR64S-H* экономным игрокам.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gigabyte** URL: **www.gigabyte.ru**
ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$80**





***Gigabyte AR64S-H* – приличный игровой ускоритель начального уровня за минимальную цену.**

HERCULES 3D PROPHET 4500 TV/OUT

Плата *Hercules 3D Prophet 4500 TV/Out* собрана на экзотическом ГП *KYRO II.*

Нет пророка в своем отечестве.

9 Пусть слово Геркулес вас не смущает – модель *3D Prophet 4500 TV/Out*, построенная на базе ГП *KYRO II,* относится к наименее мощным графическим адаптерам. Комплектуется плата Hercules весьма скромно -- переходником с выходами S-Video и композитного видеосигнала, описанием на английском языке, драйверами и программным DVD-проигрывателем CyberLink PowerDVD.

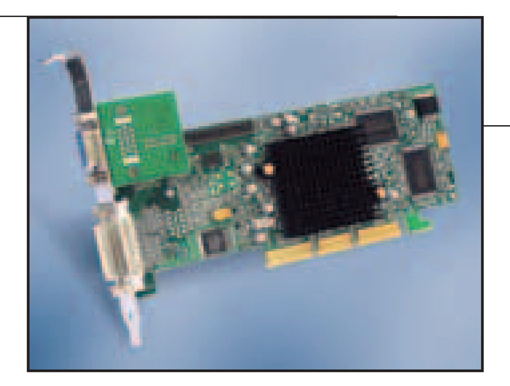
Ближайший конкурент *3D Prophet* из числа испытанных плат, *Gigabyte AR64S-H,* продемонстрировал сходный уровень быстродействия при той же цене $80. Борьба между этими моделями шла с переменных успехом, но по общему показателю 3DMark Score впереди всегда была Gigabyte *AR64S-H* за одним исключением – при разрешении 1600x1200 и глубине цвета 32 бит лидировал Геркулес. Поздравим победителя!

При выполнении игровых тестов *Hercules 3D Prophet 4500 TV/Out* некорректно прорисовывала некоторые сцены – скорее всего, из-за недостаточно отлаженных драйверов. Ничего не поделаешь, красота и сила не всегда дружат меж собой. Поэтому экономным игрокам мы советуем приобрести *Gigabyte AR64S-H,* а плату *Hercules* рекомендуем только тем, кому ее случайно подарят на день рождения.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Hercules** URL: **www.hercules.com** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$80**



MATROX MILLENIUM G550



***Matrox Millennium G550* обходится без вентилятора.**

Долой компьютерные игры!

10 Если вам, упаси Бог, наскучат компьютерные игры, и вы решите посвятить себя рисованию, программированию или конструированию, обратите внимание на плату *Matrox Millenium G550.*

В Millennium G550 используется ГП G550 с игольчатым радиатором без вентилятора и двумя выходами для мониторов (VGA и DVI). В комплекте вы найдете переходник DVI – VGA для подключения второго аналогового монитора и диск с драйверами и утилитами.

Драйверы *G550* имеют ряд оригинальных функций, среди которых гибкая настройка цветопередачи и видеорежима. В частности, можно регулировать строчную и кадровую частоты с шагом килогерц и герц соответственно, разворачивать рабочий стол Windows на два монитора, дублировать изображение на втором мониторе, проигрывать видеоролик в окне на первом мониторе с одновременным его отображением в полноэкранном режиме на втором. А вот работу в режимах AA и AФ драйверы этой платы не обеспечивают.

Производительность платы *Millennium G550* в игровых тестах была настолько низкой, что вряд ли ее можно считать 3D-ускорителем – и не пытайтесь запускать на ней современные игры! Однако изделия Matrox традиционно отличаются высоким качеством выходного сигнала, благодаря чему картинка на экране монитора совершенно неподвижна – словно напечатана на бумаге. Именно поэтому профессиональные художники, дизайнеры и верстальщики часто выбирают продукцию Matrox.

Итак, рекомендуем использовать *Matrox Millennium G550* для работы с двумерной графикой.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Matrox**
URL: **www.matrox.com**
ВИДЕОПАМЯТЬ: **32 Мбайт** ЦЕНА: **$110**



Секрет №6

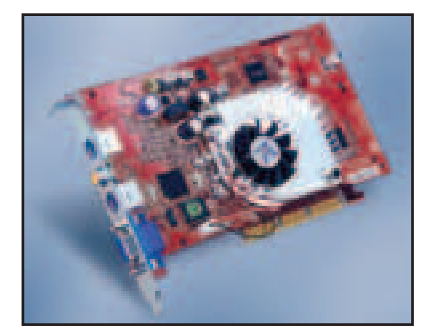
■ Скорость вывода двумерной графики в большей степени зависит от быстродействия центрального процессора, чем ГП.

Богатый комплект программ расширяет сферу применения MSI G4MX460-VT.

11 Представь, читатель, слева тебя щекочет одна рыжая девчонка, а справа – другая. Сравнивая *MSI G4MX460-VT* с ближайшими конкурентами по скорости и цене, мы лишний раз убедились, что у плат на ГП *GeForce4 MX 460* довольно щекотливое положение на рынке. С одной стороны, эта модель стоит значительно дороже, чем плата на *GeForce4 MX 440* ($155 против $115), которая незначительно отстает в тестах. С другой, при одном уровне цен по производительности и функциональности *MSI G4MX460-VT* в целом проигрывала плате на ГП *GeForce3 Ti 200*. Так что смейся на здоровье, читатель. Возможно, со временем ситуация изменится -- благодаря снижению цен или снятию с производства ГП *GeForce3 Ti 200*.

Однако взгляни на фотографию, зоркий читатель! *MSI G4MX460-VT*, единственная в обзоре, имеет вход и выход S-Video, а также выход композитного видеосигнала. И поскольку в комплекте помимо трех игр и антивируса поставляется программа InterVideo WinProducer/Coder, плата *MSI G4MX460-VT* безо всяких дополнительных принадлежностей годится для редактирования и монтажа видеозаписей.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **MicroStar** URL: **www.microstar.ru** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$155**



MSI G4MX460-VT

Плата *MSI G4MX460-VT* удобна для обработки видео.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Мощный графический адаптер с известной торговой маркой.

MSI G4TI4600-VTD

12 Выбирая абсолютного победителя соревнования, мы долго колебались – как аптечные весы. Благодаря самому быстрому на сегодня ГП *GeForce4 Ti 4600* плата *MSI G4Ti4600-VTD* продемонстрировала отличную производительность и вместе с *Gainward Ultra/750 XP* вышла в лидеры. Чашу весов фирмы Gainward тянули вниз лучший дизайн и комплектация, а компания MSI пыталась перевесить за счет цены – $395 против $420. Чуешь читатель, куда ветер дует? Купив плату *MSI G4Ti4600-VTD,* ты сэкономишь средства и получишь один из самых быстрых графических адаптеров, доступных сегодня на массовом рынке.

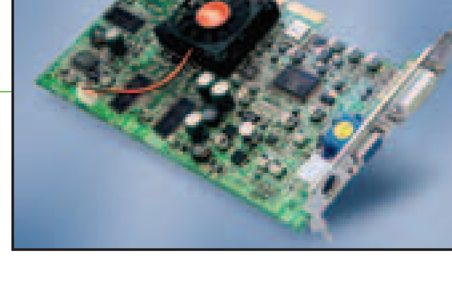
MSI G4Ti4600-VTD снабжается руководством пользователя на английском языке, видеокабелем S-Video, разветвителем с выходами и входами S-Video и композитного сигнала, программой InterVideo WinProducer/Coder, DVD-проигрывателем MSI MSIDVD, играми *Sacrifice, No One Lives Forever, AquaNox,* программой MSI 3D!Turbo Experience (для «разгона» ГП) и антивирусом Trend PC-cillin 2000. Есть с чем поразвлечься!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **MicroStar** URL: **www.microstar.ru** ВИДЕОПАМЯТЬ: **128 Мбайт** ЦЕНА: **$395**

ВЕРДИКТ ★★★★★



***MSI G4Ti4600-VTD* – максимальная скорость для трехмерных игр.**



POWERCOLOR AR2TD-B3

В плате *PowerColor AR2TD-B3* используется новейший ГП фирмы ATI.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

3D-ускоритель среднего класса с весьма привлекательной ценой.

13 Какие девушки тебе нравятся больше, романтический читатель, темные или светлые? Нам нравятся рыжие. Если большинство графических плат сегодня основываются на ГП фирмы Nvidia, то PowerColor AR2TD-B3 собрана на RADEON 8500 -- самом совершенном графическом акселераторе фирмы ATI. Чем же он так совершенен? Упомянем аппаратную реализацию новой технологии разбиения гладких поверхностей на треугольники Truform, средства адаптивного сглаживания (Adaptive Antialiasing) и улучшенные алгоритмы сжатия данных в Z-буфере (HyperZ II). Процессор имеет средства обработки вершин и пикселов, встроенный ТВ-интерфейс и позволяет создавать платы с двумя мониторными выходами.

Конструкция PowerColor AR2TD-B3 ничем не отличается от базовой, предлагаемой фирмой ATI. Плата оснащена двумя компьютерными выходами -- DVI и VGA, видеовыходом S-Video и микросхемой ATI Rage Theatre, которая используется для кодирования/декодирования видеосигнала.

Модель комплектуется видеокабелями S-Video и RCA, переходником с выходами S-Video и композитного сигнала и адаптером DVI -- VGA (для подключения аналогового монитора к DVI-выходу), описанием на английском языке, игрой Rune, программным DVD-проигрывателем CyberLink PowerDVD, драйверами, утилитой HydraVision для работы с несколькими рабочими столами Windows и набором фирменных программ ATI Multimedia Center (в него входят проигрыватели DVD-, Video CD-, Audio CD-дисков и мультимедийных файлов).

По производительности в стандартном режиме (без АА и АФ) PowerColor была сравнима с платами на GeForce3 Ti 500 -- и это при более чем двукратном выигрыше в цене ($155 против $350)! Однако после включения АА плата PowerColor сильно тормозила, уступая сопернику до 35%. По сравнению с моделью на ГП GeForce3 Ti 200, которая стоит примерно столько же, PowerColor оказалась значительно быстрее (до 50%) в стандартном режиме, но проигрывала до 20% после включения АА. Да, фильтрация у фирмы ATI -- слабое место.

Платы на основе ГП RADEON 8500 можно отнести к графическим ускорителям среднего класса, при этом весьма выгодным по цене. Отметим, однако, что качество изображения на игровых тестах у PowerColor AR2TD-B3 было неплохим, но все же чуть хуже, чем у плат на ГП производства Nvidia.

Отметим также, что на машине с процессором Pentium 4 эта плата работала немного быстрее, чем на системе с Athlon XP, с преимуществом в отдельных игровых тестах до 9%.

Итак, плата PowerColor AR2TD-B3 хороша для знающего покупателя, который, во-первых, дочитал этот длинный обзор до конца, и, во-вторых, не подчиняется стадному инстинкту купить Nvidia, ориентируясь на отличное соотношение цена/качество.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **C. P. Technology** URL: **www.powercolor.com.tw** ВИДЕОПАМЯТЬ: **64 Мбайт** ЦЕНА: **$155**

Тринадцать графических плат

ПЛАТА	Графический процессор	Разрешение	Глубина цвета 16 бит					
			3DMark Score, баллов	Game 1 Car Chase – Low Detail, кадр/с	Game 1 Car Chase – High Detail, кадр/с	Game 2 Dragothic – Low Detail, кадр/с	Game 2 Dragothic – High Detail, кадр/с	Game 3 Lobby – Low Detail, кадр/с
ABIT Siluro GF3 Ti200	GeForce3 Ti 200	1024x768	6883	104,3	45,8	100,8	54	112,1
		1280x1024	5651	83,2	41,2	84,7	44,0	91,5
		1600x1200	4580	65,5	36,2	69,3	36,2	73,1
AOpen GF3Ti500-DV64	GeForce3 Ti 500	1024x768	7995	123	48,4	122,1	68,8	121,9
		1280x1024	6898	105,0	45,3	103,3	59,4	106,9
		1600x1200	5847	88	42,5	87,2	49	90,6
ASUS AGP-V8200/Pure	GeForce3	1024x768	7360	112,8	47,3	109,4	60,6	116,7
		1280x1024	6194	93,4	43,4	92,2	50,1	98,7
		1600x1200	5121	74,7	39,3	77,2	41,4	80,5
ASUS V8170SE/T	GeForce4 MX 420	1024x768	4940[1]	81,6[1]	40,5[1]	78,7[1]	40,2[1]	81,8[1]
		1280x1024	3559	56,7	31,4	54,2	31,8	52,9
		1600x1200	2623[1]	41,9[1]	24,1[1]	39,0[1]	24,4[1]	36,9[1]
Gainward GeForce4 PowerPack! Pro/600TV Golden Sample	GeForce4 MX 440	1024x768	5930[1]	110,0[1]	44,7[1]	96,3[1]	48,0[1]	101,7[1]
		1280x1024	4746	81,9	40,3	74,0	41,1	72,9
		1600x1200	3694[1]	61,7[1]	34,2[1]	54,8[1]	34,6[1]	51,7[1]
Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/700 XP Golden Sample	GeForce4 Ti 4400	1024x768	9321	140,7	48,7	176,7	95,2	127,8
		1280x1024	7966	124,3	46,5	140,9	77,5	116,0
		1600x1200	6739	107,4	45	110,7	61,8	99,8
Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample	GeForce4 Ti 4600	1024x768	9791	142,4	48,7	193	103,1	129,5
		1280x1024	8458	130,0	46,5	156,0	84,9	120,6
		1600x1200	7293	116,2	45,5	124,6	68,9	106,9
Gigabyte AR64S-H4	RADEON 7500LE	1024x768	4303	67,8	35,7	60,6	36,5	79,1
		1280x1024	3239	50,5	28,8	45,7	29,5	53,4
		1600x1200	2495	38,8	23,1	35,7	24,1	38,8
Gigabyte GA-GF2000[4]	GeForce2 GTS	1024x768	N/A	90,9	37,7	87,7	39,4	96,4
		1280x1024	N/A	67,8	32,7	69,5	33,6	70,8
		1600x1200	N/A	48,9	25,7	51,5	26	47,2
Hercules 3D Prophet 4500 TV/Out[2]	KYRO II	1024x768	3092	55,3	21	43,9	20,6	75,4
		1280x1024	2645	49,4	17,3	44,3	19,1	59,3
		1600x1200	2195	38,8	14,4	42,7	17,8	43,7
Matrox Millennium G550[3, 6]	G550	1024x768	1583	28,4 (6,4)	13,2 (2,8)	23,9 (20,5)	9,1 (3,8)	27,7 (26,3)
		1280x1024	1091	20,0	9,4	16,6	6,9	17,9
		1600x1200	765	14,6 (4,4)	6,3 (2,5)	12,4 (9,5)	4,4 (2,5)	12,9 (12,1)
MSI G4MX460-VT (MS-8863)	GeForce4 MX 460	1024x768	6093[1]	115,3[1]	45,0[1]	100,2[1]	49,4[1]	104,1[1]
		1280x1024	4985	88,5	41,0	77,9	43,3	77,7
		1600x1200	3948[1]	67,4[1]	36,4[1]	58,7[1]	36,5[1]	55,5[1]
MSI G4Ti4600-VTD (MS-8872)	GeForce4 Ti 4600	1024x768	9702	141,3	48,4	189,6	102	128,8
		1280x1024	8400	129,5	46,7	154,5	83,9	119,3
		1600x1200	7238	115	45,7	123,2	67,8	106,5
PowerColor AR2TD-B3 (Radeon 8500 Evil Master II 275 MHz Pro Edition)	RADEON 8500	1024x768	8412	127,1	47,5	153,2	80,9	123,9
		1280x1024	7109	112,3	45,1	117,4	64,6	110,0
		1600x1200	5961	97,2	43,4	90,7	50,9	93,6

		Глубина цвета 32 бит							
Game 3 Lobby – High Detail, кадр/с	Game 4 Nature, кадр/с	3DMark Score, баллов	Game 1 Car Chase – Low Detail, кадр/с	Game 1 Car Chase – High Detail, кадр/с	Game 2 Dragothic – Low Detail, кадр/с	Game 2 Dragothic – High Detail, кадр/с	Game 3 Lobby – Low Detail, кадр/с	Game 3 Lobby – High Detail, кадр/с	Game 4 Nature, кадр/с
53,9	31,9	6632	99,2	44,2	97,7	52,2	107,6	52,2	30,8
45,9	21,9	5335	77,8	40,5	79,9	41,9	84,9	42,4	20,7
36,8	16	4158	59,4	34,1	62,5	33,9	64,2	31,9	14,9
56,2	42,9	7735	117,5	46,5	117,3	67,4	117,7	55,5	41,1
52,8	29,8	6575	100,5	44,5	97,5	56,6	100,8	50,0	28,2
45,8	22,1	5409	80	42,4	79,8	45,8	81,8	40,9	20,5
55,1	35,6	7103	107,3	45,4	105,5	59	112,1	54	34,3
49,5	24,6	5867	87,5	42,5	87,1	47,8	92,4	46,2	23,4
41	18,2	4690	68	37,6	70,5	38,6	71,9	36,1	17
45,3[1]	Не прошел	4073	65,8	33,9	64,6	34,5	65,3	37,4	Не прошел
32,9	Не прошел	2681	43,3	24,0	41,5	24,1	39,5	23,8	Не прошел
23,7[1]	Не прошел	1801	29,7	16,7	27,5	16,7	25,2	15,5	Не прошел
49,9[1]	Не прошел	5580	101,1	42,5	90,7	45,4	94,8	47,9	Не прошел
41,5	Не прошел	4335	73,0	37,7	68,2	37,8	65,9	37,8	Не прошел
31,9[1]	Не прошел	3247	54	30	49,8	30,3	45,7	27,2	Не прошел
57,3	42,4	9015	133,8	46,7	168,2	93	124,7	57	40,8
55,4	28,2	7505	119,7	45,9	126,2	73,5	107,5	52,9	26,4
50,5	20,7	6118	97,6	44	96,5	57,3	88,5	44,2	19,1
57,7	47,7	9506	135	47,6	184,8	101	126,4	57,4	46,2
56,2	32,1	8088	126,2	45,6	142,9	81,6	114,4	55,1	30,3
52,8	23,6	6782	109,2	44,7	110,4	64,8	97,6	48,9	22,1
39,2	Не прошел	3872	59,7	32,9	54,4	34,4	68	35,3	Не прошел
28,9	Не прошел	2777	42,8	25,7	39,4	26,7	43,4	23,6	Не прошел
21	Не прошел	2033	31,5	19,6	28,5	20,8	29,6	16,5	Не прошел
46,8	Не прошел	4232	67,6	32,2	72,7	34,5	73,1	38,3	Не прошел
38,4	Не прошел	2444	40,8	21,1	47,6	19,9	36,1	18,9	Не прошел
26,6	Не прошел	N/A	30,8	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
25,7	Не прошел	3052	53,9	20,5	44,7	20,3	74	25,5	Не прошел
19,3	Не прошел	2570	46,3	16,8	44,4	18,6	57,2	19,2	Не прошел
15	Не прошел	2092	34,6	14	42,4	17,2	40,4	14,7	Не прошел
16,8 (16,0)	Не прошел	1322	24,2	11,5	19,7	8	22,1	13,5	Не прошел
11,0	Не прошел	852	16,4	6,6	13,6	5,6	14,1	8,4	Не прошел
7,6 (7,1)	Не прошел	550	10,8	4,6	9,4	3,3	8,6	5,2	Не прошел
50,4[1]	Не прошел	5875	108,9	43,3	96,9	47,9	100,7	49,4	Не прошел
42,9	Не прошел	4770	83,1	40,1	75,0	41,0	73,8	41,5	Не прошел
33,7[1]	Не прошел	3690	62,2	33,7	55,7	34,4	51,9	31,5	Не прошел
57,6	47,2	9449	135	47,3	182,9	99,9	126,4	57,3	45,8
56,0	31,7	8023	125,2	45,6	141,3	80,6	113,7	54,8	30,1
52,7	23,3	6732	107,6	44,7	109,5	64	97,1	49	21,9
55	35,2	7996	120,3	45,5	140,2	78	117,5	53,8	33,5
52,1	23,7	6700	107,2	44,3	105,3	61,3	101,7	50,3	22,1
47,2	15,9	5441	89,5	41,9	78,8	47,8	82,9	42,1	14,7

Все тесты выполнялись с параметрами Antialiasing=None; Color Depth=16 bit color, compressed textures (глубина цвета 16 бит) или Color Depth=32 bit color, compressed textures (глубина цвета 32 бит); Z-Buffer Depth=24/32 bit; Frame Buffer=Double; CPU Optimization=D3D Pure Hardware T&L. В скобках указан результат, полученный в режиме со сжатыми текстурами (CPU Optimization=D3D Software T&L, Color Depth=16 bit color, compressed textures).

1 Тесты выполнялись с Z-Buffer Depth=16 bit, так как при установке Z-Buffer Depth=24/32 bit тестовая программа не давала показатель 3DMark Score.

Халтурщики меча и магии

Наши любимые игры деградируют – такова горькая правда жизни! **Джефф Грин**



Я ненавижу подобные вещи. Я ненавижу ситуации, когда мои любимые игры превращаются в откровенный отстой. Господа разработчики и издатели! Нам не нужны плохие игры, честное слово! Наш офис и так завален ими. Вот, например, на этой неделе нарисовалась игрушка *Hooters Road Trip* от компании Ubi Soft. Чтобы почувствовать, как отвратительно она воняет, не нужно было даже открывать коробку. Почему? Да потому что ЭТО – *Hooters Road Trip!!* Кстати, улучив момент, когда в редакции никого не было, ваш покорный слуга ее таки проинсталлировал. Почему? Потому что это *Hooters Road Trip*. Человек слаб, он всегда верит в чудо...

Впрочем, для игрушек, подобных *Hooters Road Trip*, плохой запах – явление совершенно нормальное, на которое давно уже никто не обращает внимания. Все прекрасно понимают, что *Hooters* и хороший геймплей – понятия абсолютно несовместимые. Ubi Soft могла бы назвать свое творение не *«Путешествием с сиреной»*, а *«Экзаменом по проктологии с сиреной»* – это ровным счетом ничего бы не изменило, публика, покупающая подобные вещи, берет их, не глядя ни на что. Хотя нет, изменило бы. Я бы непременно купил игру с таким названием.

Но никогда в жизни я не стал бы приобретать другую отвратительную игру, волею судьбы оказавшуюся в моих руках на прошлой неделе. Мне грустно об этом говорить, но она называется *Might and Magic IX* – последняя часть моей некогда самой любимой ролевой серии, которая, следуя примеру покойной *Ultima*, сейчас гибнет прямо у нас с вами на глазах... В этом номере опубликован подробный официальный обзор, а мой рейтинг я могу сообщить вам здесь: га-а-адость!

***

Сейчас я скажу одну вещь, которая не очень вяжется с респектабельным имиджем главного редактора ведущего игрового журнала: друзья, у меня просто нет слов, чтобы передать, как сильно меня разочаровала и расстроила эта игра. Мои горе и гнев по поводу того, что компания 3DO в последние годы вытворяет с торговой маркой *Might and Magic*, достигли наивысшей точки. По словам моего психотерапевта, есть только два способа избавиться от переполняющей меня негативной энергии, пока она окончательно не расстроила мое пищеварение: публично выразить свое недовольство в статье или же до полусмерти избить нашего стажера Джейсона Брауна aka Chim-Chim. Но поскольку избиение подчиненных стало в последнее время не совсем законным (во всяком случае, так утверждает плакат, висящий у нас на стене), мне придется выпустить пар в опусе, который вы сейчас читаете.

Господа, сидящие в правлении 3DO! Пожалуйста, хватит доить доллары из вселенной *Might and Magic!* Мы признаем свое поражение. Вы выиграли этот спор. Вы доказали, что если очень-очень сильно хотеть денег, то любое великое произведение искусства можно превратить в бледное и выхолощенное подобие самого себя. При этом вы умудрились оттолкнуть всех настоящих поклонников этой серии и превратить ее славное имя в пустой звук. Браво! Вы доказали, что являетесь настоящими профессионалами. Одно дело – опошлить и смешать с грязью торговую марку *Army Men* (все равно эти игрушки даже в свои лучшие времена немногим отличались по качеству от *Hooters Road Trip*), и совсем другое – запороть такую знаменитую ролевую серию, как *Might and Magic*.

Торопливо выпуская игру за игрой, тщетно пытаясь «расширить вселенную» бездарными поделками вроде уже забытой всеми *Legends of Might and Magic*, вы добились того, что словосочетание, бывшее некогда синонимом увлекательного и аддиктивного геймплея, стало вызывать зевоту у бывших поклонников, вроде меня. Я дошел до того, что вновь и вновь запускаю старые классические игрушки *Heroes II* и *World of Xeen*, – чтобы смыть мерзкий осадок, оставленный в душе последними релизами, и вспомнить о славном прошлом игровой серии.

Я понимаю, что это звучит глупо, но я действительно возлагал большие надежды на *Might and Magic IX*. А игра побила все рекорды отстойности – уродливая, забагованная, примитивная... Возможно, кому-то покажется, что я слишком резок, но поймите – это крик души разгневанного фаната, который так надеялся, что серия вернет себе былое величие. Во всяком случае, впредь я подобной глупости не повторю.

***

Хотя с другой стороны, что мне известно о людях, сотворивших этот кошмар? Практически ничего! Быть может, бесстыдное выкачивание долларов из игровой вселенной дает кому-то возможность оплачивать свои счета и учить детишек в колледже. Кто я такой, чтобы осуждать этих людей? Возможно, я смогу искупить грубые слова, сказанные выше, предложив им некоторые свои идеи по поводу дальнейшего развития торговой марки *Might and Magic*, причем совершенно бесплатно. Вы ведь собираетесь и дальше «расширять вселенную»? Я вам в этом помогу. Вот какие игры можно было бы выпустить в ближайшем будущем:

Байкеры меча и магии
Жирные RPG-шники меча и магии
Меч и магия меча и магии
Как добыть мечом магические деньги?
Новый погребальный костер меча и магии
Бивис и Баттхэд меча и магии
Sim Might and Magic Tycoon
Вонючие псы меча и магии
Меч и магия и CD с порнографией
Army Men of Might and Magic

Не теряйтесь, парни, – берите эти идеи и пользуйтесь ими на здоровье. Возможно, не все мои предложения покажутся вам творческими и интересными, но, насколько я могу судить, подобные понятия потеряли для вас всякий смысл уже давным-давно. Удачи вам, встретимся в банке!

Изливайте свою ненависть по поводу последних игр в мире меча и магии редактору меча и магии: jeff_green@ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА


Рыцари Морей


Akella

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

NEVERWINTER NIGHTS

АВГУСТ • 03(03) 2002